ネオジオCD・攻略スペシャル

GEIBUN MOOKS 154号

SONIC WINGS 3

ソニックウィングス3

完全攻略

アツいぞ!! シューティング

今度は
レシプロ機で戦え!!

好評発売中!!

芸文社のGAME攻略本

対戦格闘 コマンド事典

ネオジオCD19タイトルの
コマンドを総まくり
攻略の㊙ポイントを徹底分析

定価1,280円
(本体1,243円)

スピリッツ オブ 鉄拳2

基本システムから完全攻略、
10連コンボまで
鉄拳2の全てを教えます

定価1,280円
(本体1,243円)

スーパーファミコン 100%シリーズ

100パーセント遊ぶ スーパーマリオ ヨッシーアイランド

難ステージも豊富な写真で
完全解説

定価800円
(本体777円)

100パーセント遊ぶ マジカルドロップ

基本ルールからパターン解
説、エンディングまでの全て

定価800円
(本体777円)

GEIBUN MOOKS 154号

ネオジオCD・攻略スペシャル

SONIC WINGS 3

ソニックウィングス3

完全攻略

アツいぞ!! シューティング

今度は
レシプロ機で戦え!!

SONIC WINGS 3

SONIC WINGS 3

CONTENTS

音速の翼たち ---------- 3

ストーリー・キャラクター・搭乗機紹介

ストーリー／メカキートン／ブレイザーズ／緋炎／真尾まお／チャイカ＆プーシカ／ホワイティ／マーカム／コウフル＆リヴァー卿／アレックス／エレン＆シンシア

システム ---------- 27

コレを知らなきゃハジマラナイ

1周目攻略 ---------- 35

一射入魂、全18ステージ完全攻略

分岐図／ブレイザーズ解説／東京／ドイツ軍港／北アフリカ砂漠／ボーナスステージ／アメリカ／ロンドン／ロンドン／フランス／パナマ運河／ボーナスステージ／北アフリカ砂漠／東南アジア遺跡／ソ連要塞／バミューダ沖深海／火星

発覚！　隠れ使用キャラの秘密!! ---------- 94

2周目攻略 ---------- 97

苛烈な戦いに敢えて向かう者へ…

東京／ドイツ軍港／北アフリカ砂漠／アメリカ／ロンドン／ロンドン／フランス／パナマ運河／北アフリカ砂漠／東南アジア遺跡／ソ連要塞／バミューダ沖深海／火星

楽しみ倍増!?　2P攻略 ---------- 124

?ためにならない用語集? ---------- 126

開発者様～！ ---------- 131

ガンコなギモンも一挙解決!?

あの時キミは若かった ---------- 143

ソニック1・2キャラ、搭乗機ウォッチング

メカキートン／緋炎／真尾まお／シルバー大尉／エレン＆シンシア／ホワイティ／アンジェラ／アーサー／ブラスター・キートン／緋炎／真尾まお／キース・ビショップ／コウフル・ザ・ヴァイキング／ヴィリアム・シド・プライド／リヴァー・N・ホワイト卿／ティービーA－10

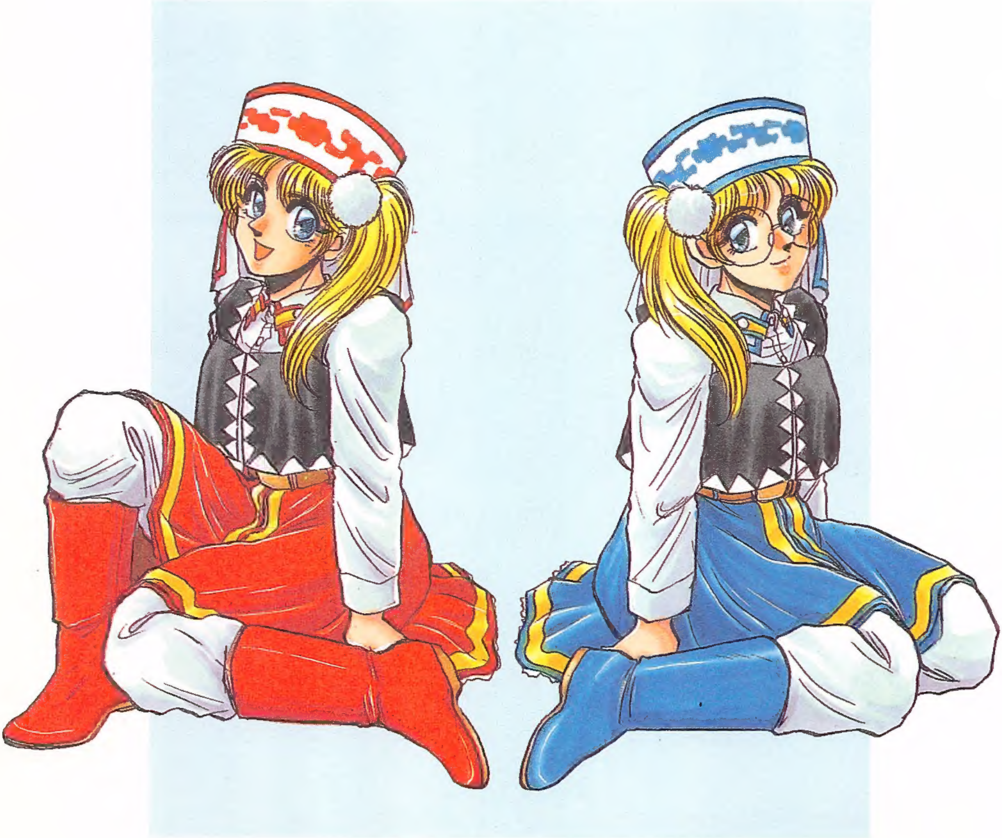
豆知識・ヘンな顔だよ全員集合 ---------- 26

豆知識・正しい安地の入り方 ---------- 130

ソニくり天国 ---------- 142

音速の翼たち

ストーリー・キャラクター・搭乗機紹介



SONIC WINGS

ストーリー

第1章

時は19××年。今、なぜか地球が滅亡の危機にさらされようとしていた。世界各国の主要都市を何者かに占領され、地球側はなすすべもない。だが、ここに世界各国から8人の戦士たちが立ち上がった。

各々は自分自身の意思（じゃない人もいるが…）で、それぞれの目的のために（ここがポイント）、戦闘機に乗り込み、大空へと飛び立った。果たして彼らは地球を救うことができるのか。はたまた目的を達成した結末は…。

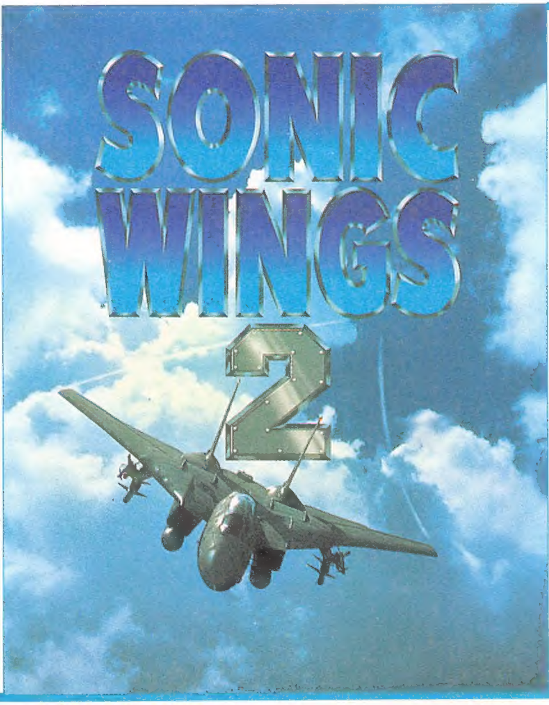
それぞれの想いを胸に、いま、立ち上がった。

第2章

——かつて世界を破壊せんと企んだ謎の組織は、8人の戦士によって壊滅した。

しかしその2年後、強力な軍隊が突如出現、世界各地を次々と占領してしまった。そして、その軍隊は2年前に各地を襲った超兵器も装備していた。謎の組織は壊滅していなかったのだ。

国連から依頼を受けた国際秘密救助戦隊のリヴァー・N・ホワイト隊長は、組織の撃滅を司令、そしてここに平和を取り戻すために戦士たちが集結したのであった。



SONIC WINGS 3

そして…第3章

前回の戦い（ソニック2）から3カ月後のとある夜…。

アメリカ西部のとある都市の上空に不思議な光が瞬いた後、数機の大型飛行機が突如現れた。街の人々がその見たこともない古めかしい飛行機を見上げたとき、何かが飛行機からばらまかれた……。

同じような事件は世界各国で発生していた。ある国は沖合いに現れた戦艦の艦砲射撃をうけ、またある国は森林に突然現れた戦車部隊に蹂躙された。

奇妙なことに、そのいずれもが第2次世界大戦当時の兵器のようであった。

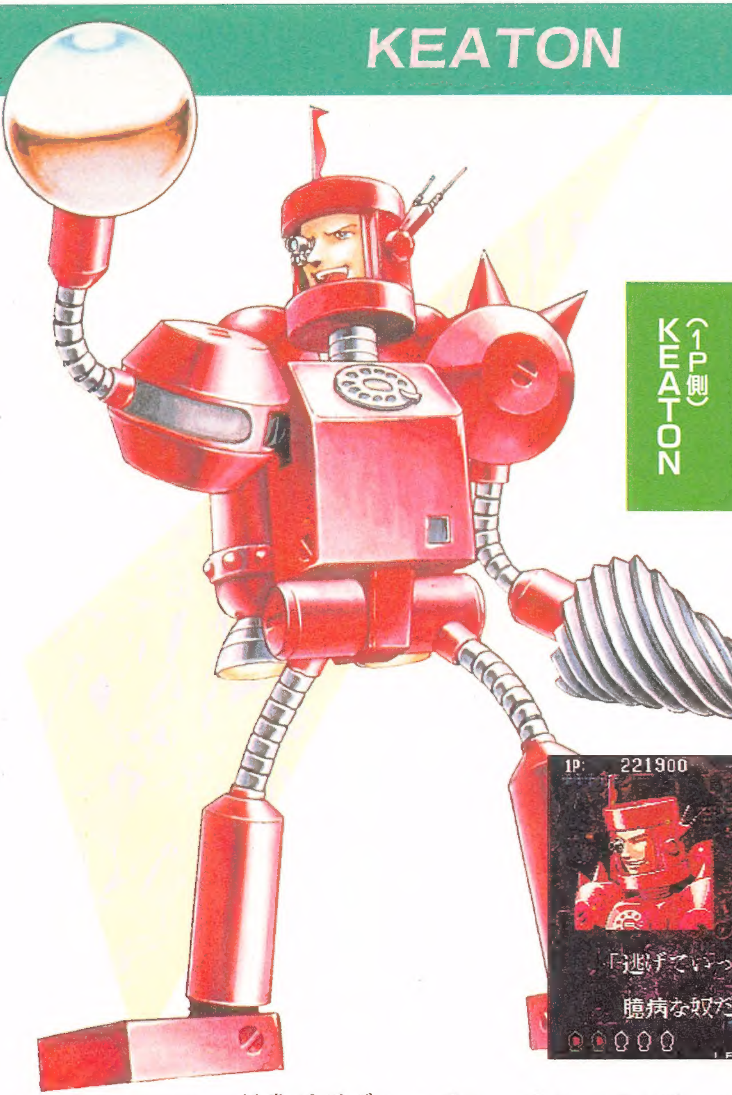
世界平和を影で支える秘密救助隊の基地も、突如空中に出現した謎の航空兵団の攻撃をうけていた。飛び立つ暇もなく、次々に燃え上がる戦闘機。瞬く間に基地は壊滅状態に陥った。わずかに残った使用可能な最新鋭機も、敵の策略のため電子機器が使えなくなり、有効な反撃力は失われていた。

ここでも敵が使用したのは古いレシプロ機であった。しかし報告によると、実戦には使用されなかった試作機も含まれていたという。

報告を受けた隊長のリヴァー卿は、しばし沈黙の後決断をくだした。

「使用可能な全ての武器を用いて反撃せよ。地下格納戸に保管されている古い兵器の使用も許可する」

KEATON



America

ドリルは男の武器だよな！
メカ・キートン

（1P側）
KEATON

真っ赤なボディーがイカス！さらにパワーアップして再登場

いつも陽気で強気な熱血野郎（熱血サイボーグ？）。自らの正義が絶対だと信じて疑わない、いかにもアメリカンな26歳だ。

思い起こせばソニックウィングスでは、ちょっとカッコいい普通の軍人だった…人間だった。それが「2」ではメカに変身して登場する、という運びになり、全国1億2000万人の度肝を抜きまくった（ような気がする）。

それだけならまだしも、本作ではなんとそのサイボーグがパワーアップしてしまったらしい…。こうなってはもはや制御不可能、誰も奴を止めることはできない。腕はドリル、ボディカラーは赤というけっこうハデないでたち。胴体の材料に怪しさが漂っているが、なんとこの体、通常の3倍の性能を発揮してしまうのだ。

そして、なんといってもキートンのスペシャルウェポン「巨大キートン大暴れ」の愛くるしさ!? もう負けたッス、という感じ。しかし、これゆえに人気も超急上昇中とか、そうじゃないとか。

でも、これってシューティングゲームだったよね、たしか…。

F4U コルセア

F4U

CORSAIR

MAIN SHOT
12・7㎜機関砲（ニードル）

SUB WEAPON
ドリルミサイル

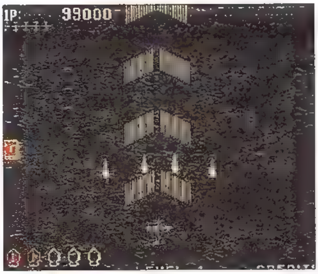
SPECIAL WEAPON
巨大キートン大暴れ

スピードが速く操作性抜群の艦上戦闘機

途中から跳ね上がった主翼が特徴的な艦上戦闘機だ。12・7㎜機関砲を6門も装備しているのだ。そして、朝鮮戦争に参加したという記録もある。

1942年に登場し、総生産数は1万2571機だ。

キートンが乗るコルセアは、第2次大戦末期頃に登場した性能向上型のF4U－4。青い機体は画面上ではなかなか目立つ（青と赤が…いかにもキートンらしいね）。これといって特徴はないが、使いやすい機体だ。全体に軽めな操縦性を持ち、標準的な機体といえる。しかし、その本領はもっと別の、いや遥か彼方にあるのだ。



ショットフルパワー時

メインショット

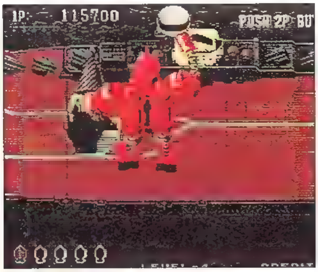
幅が広く弾が速いが、ショットパワーは強くない。パワー最強状態の持続時間は長いので、サブウェポンの使い方が重要になる。

サブウェポン

一度に最大4つ発射され、敵にめりこんでいく。発射位置が自機の側面になり、少々当てづらいのが難点。威力は問題ないのだが。

スペシャルウェポン

「巨大キートン大暴れ」読んで字のごとく、キートンが無敵巨大ロボに変形して大暴れする。初めて見た人の99％が腰を抜かしたというデータも提出されている（?）。使う場面でもないのに、思わず『やってしまいたくなる』そんなスペシャルウェポンなのよね。



スペシャルウェポン

BRAZERS

闘え、キミは孤独(ひとり)じゃない ブレイザーズ

格闘アクションゲーム 闘奘ブレイザーズコンビ登場

ギル

格闘アクションゲーム「闘奘ブレイザーズ」のキャラで、23歳の白人男性だ。元傭兵の格闘家で、格闘技の師匠の娘が謎の組織に誘拐されたため、その救出に向かうのだった。3人の中では最も軽いノリの人物。「明るい」ととるか、「ケーハク」ととるかで世論は真っぷたつ。

グレン

ギルと同じく、「闘奘ブレイザーズ」のキャラで、28歳の黒人男性。ギルと同門の格闘家で、戦闘へ赴く理由もまた同様だ。上半身は裸で(なぜ?)、鍛えあげた筋肉が目立つ。物静かで真面目な奴である。

グリンダ

新キャラだ。白人と黒人のハーフで年齢不詳。世間一般では30歳程度だという説が有力だ。

落ち着いた大人の女、といった雰囲気で今回は操縦士としての参加。特に目的はなさそうだ。が、ギル、グレンとは初対面だというからなんとなく怪しい。1面クリアした時点で、やっと後ろのグレンダに気がつくというのが特にね…。

P61 ブラックウィドウ

重厚な機体と4門の機関砲が特徴

双胴双発の夜間戦闘機。特徴は機体上部にある4連装銃座で、さらに機体下面にも20㎜機関砲を4門持つ重装備の機体だ。

1944年に登場し、総生産数は800機ほどである。

彼ら3人が乗っているのは、旋回銃座を装備したB-15型。10機中最も大柄な機体である（3人乗りだしね…）。

移動スピードは目立たないものの、その攻撃力は文句なしで最強！　当たり判定も意外に小さく、広範囲型のショットは、さらに弾避けをスムーズにさせている。総合的に見ても、使い易さも含めて、全機種中最強といえる。

ショットフルパワー時

メインショット

フルパワーではなくとも、広範囲にきく3WAY＋サブウエポンはかなり使える。密着時の威力は、当然2倍3倍となるのでカタい敵も楽勝だ。

サブウエポン

背面の銃座が敵を狙い撃つのが、非常に頼もしい。32方向全方位に発射される。威力も強いのだ。縦方向よりも横方向の命中率が高いようだ。

スペシャルウエポン

宙返りし（巨大化も）前方に5発発射する。見た目にも重量感があり、最も頼もしいスペシャルウエポンのひとつといえるだろう。ロケット本体にも当たり判定があり、さらに爆風に接触させればダメージ大だ。爆風は敵弾も消してくれる。

スペシャルウエポン

Hien

緋炎 科学忍法炸裂!

（1P側）HIEN

おなじみの航空忍者が、またしても勅命を受けて[illegible]

ご存じ、世界平和のために日夜活躍する謎の航空忍者である。今回もご多分にもれず、御前（誰なんだ?:）からの勅命を受けて戦闘に参加するという。

そして緋炎は、ソニックファンにとって、もっとも馴染みの深いキャラクターのひとりであるのにも関わらず、いまだに年齢、本名などのプロフィールが一切不明という、まさにナゾに包まれっぱなしの人物なのだ。

ストイックで寡黙。過酷な任務も確実にこなす頼れる男である（う～ん、さすが航空忍者）。

色物系のキャラのるつぼに巻き込まれ、この渋さが奪われはしまいかとちょっぴり不安。そんなことにも負けないナイスな忍者。名前も年もわからないが、これだけは確かにいえるのだ。

服装はいつもと同じ、黒い忍者服（?:）にワンポイントの赤。しかし、今回はいつものヘルメットではなく飛行帽を着用するようになった（やっぱりゼロ戦だからコーディネートしたのかナ…:）。けっこうおシャレだ。

零式艦上戦闘機52型丙

ショットフルパワー時

あの名戦闘機「ゼロ戦」を飛騨の名工がチューンアップ

いわゆるあの有名な『ゼロ戦』だ。第2次世界大戦開始時期には、無敵を誇った日本の誇る名戦闘機である。ところで、緋炎の搭乗している零式艦上戦闘機52型丙は、ゼロ戦の中でも最後期生産型で、武装が強化されていう攻撃重視型。1940年（52型は1943年）に登場して、総生産数は1万0430機にのぼる（うち、52型は6000機ほど）。

緋炎が乗る機体は例によって『飛騨の名工が鍛え上げた』特別仕様である（!）。そしてまたまた例によって、どこが特別なのかは秘密。

性能はキートンをひとまわり強くした感じ。しかし、高速移動スピードと集中バラまきショットは使いこなすのに、習練と研究が必要なのだ。

メインショット

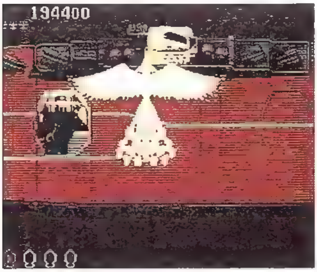
縦長のショットを3方向いずれかに連射していく。不規則に見えるパターンは、ランダムではない。バラまきと集中を交互におこなっているようだ。集中時の幅がとても狭いので、破壊可能弾に弱い面もある。

サブウェポン

鋭い刃を左右に飛ばす。その刃はブーメランのように戻ってきて、かつ動きがとても素早いので、ずっと見ていると目が回ってくるという欠点を持っている? 威力も高くかっこいい。

スペシャルウェポン

巨大な火の鳥に変化する。美しい尻尾を持っており、本体は無敵。さらにAボタンで火の玉を吹く。



スペシャルウェポン

真尾まお

空飛ぶアイドル、仕事はいいのか!?

MAO MAO

闘うアイドル歌手、今回は
[illegible]着物を戦[illegible]

21歳の闘うアイドル歌手。相変わらず楽天的で脳天気だ。今回は映画の撮影中に呼び出されたというからスゴイ。またしても本業はスッポカシということか（大丈夫なの？）。例によって、自分の意志で戦いに参加したわけではないが、3度目ともなると、慣れたものである（諦めているという説も…）。ただ、彼女自身は諦めているからいいとしても、そろそろアイドルとしての真尾まおファンの皆さんの、堪忍袋の緒が切れるころではなかろうか。

「僕のかわいい真尾まおちゃんに、万が一のことでもあったら…俺は…俺はァ～……ウァアァァ！」という不安のまっただなかで、こころ悶えるファン諸君の苦悶の表情が日に浮かぶ（落ち着きなさ～い、ユーたち～）。

さて、今回の服装はハイカラさんのようなカスリのあでやかな着物だ。さすが、現役アイドル、ほんとうによく似合う。でも一体どんな映画を撮影しているのだろうか？　MAOMAOファンならずとも、気になるところだ。軍帽も衣装なのか、一応戦闘だからなのかも知りたい。

水上攻撃機

晴嵐

SEIRAN

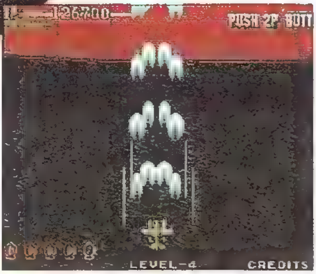
MAIN SHOT
12.7㎜の機関砲（ラージ・集中）

SUB WEAPON
誘導レーザー「緑の疾風」

SPECIAL WEAPON
E・ウェイブ（タイムストッパー）

時間を止める、タイムストッパー装備の水上攻撃機

潜水艦から発進し、アメリカ本土を攻撃するために作られた特殊水上攻撃機だ。ただし、実戦に参加したという記録はない。
1945年に登場し、総生産数は28機である。
緑色の機体はやや大きめだ。水上離着陸用のフロートがついているのが目をひく。
シリーズ皆勤賞の真尾まおも、前作よりもスピードが落ちたものの、相変わらず使いやすい。比較的楽にクリアできるキャラだろう。機体よりも目だってパイロイットの方が、人気ものであるのも変わらずだ。

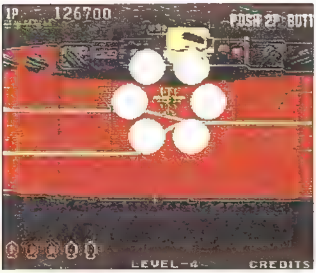


ショットフルパワー時

メインショット
いたって普通の攻撃だが、パワーアップアイテムを1つでも取れば、すぐにサブウェポンがつくのであまり問題ない。スタート直後くらいしか使わないだろう。

サブウェポン
一旦自機のまわりに射出されてから、敵をサーチして飛んでいく緑色の細長いレーザーだ。全てのレーザーが同じ敵をサーチしてしまうのが、やや難点か。

スペシャルウェポン
少しだけ時間を止め、画面内全ての敵弾を消すいつもの攻撃（攻撃力は少しアップした）。見た目にも少し変り、水色の玉がポワンと散って、なんともかわいらしく、いかにもアイドルっぽい。またボタンを押し続けると、しばらく自機の周りに光球がとどまる。



スペシャルウェポン

CHAIKA&POOSHIKA

マトリョーシカ最高ッス! チャイカ&プーシカ

（1P側）CHAIKA&POOSHIKA

旧ソビエト連邦から参戦!? 17歳の双子の美人姉妹

病気の父親の薬代を稼ぐために参加したというから泣かせる。双子の姉妹で、17歳。金髪のセミロングヘアがとても魅力的だ。今回からの新キャラで、注目度ナンバーワンなこの2人。

服装は、旧ソビエト連邦の各共和国の民族衣装と軍服をミックスしたものだ。

チャイカ

丸眼鏡をかけているほうが姉のチャイカ。今回の参加にはあまり乗り気ではないとみえて、なにかというとすぐに帰りたがる。しかし、戦闘能力自体はプーシカよりも秀でているらしい…。

プーシカ

眼鏡をかけていない妹のプーシカ。こうしてみると、片方が眼鏡をかけていて良かったと思えるほどよく似ている（もしかして、区別するためわざと眼鏡をかけているのかな）。薬代を稼ぐことよりも、空中戦に燃えているので、チャイカに呆れられながらも強敵を探す…。おーい、お二人さん、パパの…ビョーキは…どうなってるの？

IL2 シュトルモビク

IL2

STORMOVIK

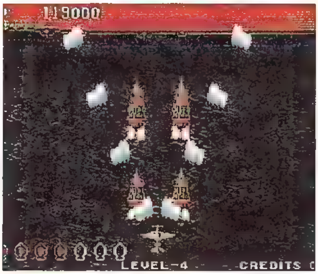
MAIN SHOT
37mm機関砲（ラージ・拡散）

SUB WEAPON
モスクミサイル／塔型ロケット

SPECIAL WEAPON
スーパーマトリョーシカ（親子爆弾）

有名ソ連軍用機をピンクのラインで女性向けに

第2次大戦のソ連軍用機の中で、最も有名で、生産数も最多だ。20mm機関砲弾すら跳ね返すといわれる重装甲を誇っている。1941年に登場し、総生産数は3万6163機だ。チャイカとプーシカが乗る機体は、複座型のIL-2M・3だ。緑のスマートな機体で、ピンクのラインが、女の子らしい。また、重装甲を再現しているため、当たり判定は最小だ。ショットは一般受けしそうにないが、それゆえかシューターとして（ひねくれ物としても）やる気をそそられないかい？　個人的にオススメの機体だ。



ショットフルパワー時

メインショット

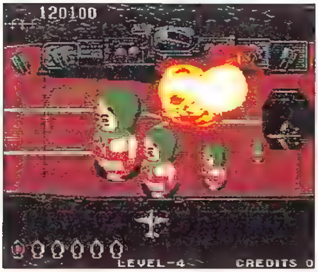
最近珍しいVショット。両方当てればダメージが高いものの、やはり使いずらいかも。サブウェポンがつけば、前方への死角もなくなる。

サブウェポン

ソニックウイングスのロシアステージに登場した特殊兵器だ（気づいた?）。パワーアップすると、塔型のミサイルになる。最も派手なサブウェポンといえるのではないだろうか。難しいが、2つきちんと揃えて当てれば、ブレイザーズをも凌ぐ破壊力を持つのだ。

スペシャルウェポン

巨大マトリョーシカ4体（特大、大、中、小）がテーマ曲に乗り、画面せましと走りまわる。画面中の敵弾全てを消すが…、いまひとつ。すぐに消えたりすると空しさ倍増。でもそこがいいっ！　最高ッス！



スペシャルウェポン

Russia

ホワイティ

浪速の海獣、今度はロシアですわ

[1P用]
WHITY

大阪梅田で育った自称天才ハシナガイルカ

大阪府梅田のミニ水族館で育った雄のハシナガイルカで、自称『天才イルカ』(!?)。3歳。天才はいいとしても、どうやって人間の声を出しているのだろう。

どういうわけか、秘密救助隊に参加している。前作では国連からの参加だったのに対し、今回はなぜかロシアからの参加ということになっている。まあでも、日本で育ったのだから国籍（?）は日本なのかな。

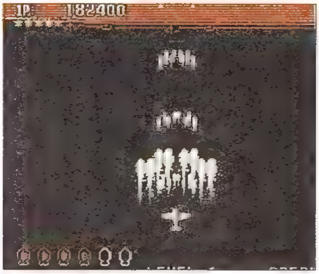
なぜ今回はロシアからの参加となったというと、理由は、本人曰く、「…内緒」だってさ。

「自然を破壊する者どもを許しておけんのや」という本人（本イルカ?）は結構わがままで身勝手なのだ。喋る言葉は勿論関西弁で、軽いノリは相変わらずだ。

でも、水の無いところでよくもまあ…と思い続けている人は少なくないはずだ(!?)。機内には特殊な仕掛けがしてあるのだろうか。さすが自称「天才イルカ」だ（あんまり関係ないか）。

奴だけは、墜落しても助かりそう（むしろ喜びそう）な気がするのは私だけだろうか…。

ポリカルポフI－16


ショットフルパワー時

全機中最小もサブウェポンは超強力

世界最初の実用低翼単葉引込脚戦闘機だ。出現当初は他国軍の複葉戦闘機を圧倒したが、第2次世界大戦が勃発する頃には旧式機になっていた。

1935年に登場し、総生産数は6555機だ。

ホワイティが乗る機体は、爆装も可能な『24型機』である。ホワイティなだけに（？）白い機体だ。また、見た目には全機中最小。

前作では1人（頭）だけ、凄まじくショットパワーが強く、最強の名を思うままにしていた（と思う）ホワイティ。その凄さはおさまったものの、全てにおいて標準以上の性能を誇る。ソニック初体験の人は、彼から入ってみてはどうだろう。

メインショット

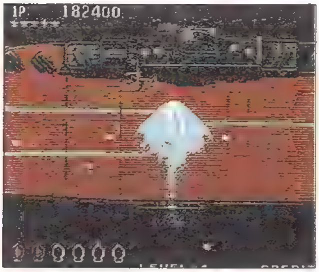
最強状態の持続時間が短く幅も狭いが、かなり使えるタメ撃ちあるのだ。じゃんじゃんタメよう。タメを多用すれば、最強状態の節約にもつながり、さらにお得でうれしい。

サブウェポン

高圧水流を発射するもの。パワーアップすると、2本→4本→8本となるのだ。ストップさせると水のしたたりがよ～く見える。う～ん、細かい。

スペシャルウェポン

巨大な水球を自機にまとい、敵にぶつけるのだ。瞬間無敵になるので、ピンチにも充分使えるスグレもの。さて、これらの水はやっぱり海水なんやの？


スペシャルウェポン

MALCOM

（1P側）MALCOM

Germany

問答無用のマーカムフラッシュ
マーカム

生きた殺人兵器の異名をとる元グリーンベレー

ソニックウイングスシリーズでは、新しいキャラだが、実は格闘ゲーム『タオ体道』のキャラクターというマーカム。出身の異様さはブレイザーズとともにかなり高い。格ゲーからシューティングへの転職。最近どうなってるんだろう。

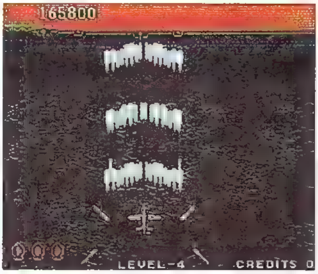
しかし、彼は元グリーンベレー隊員という過去を持つ男。

マーシャルアーツをはじめ、様々な体術、武術にも精通している。かつて、そのスピードと破壊力から、『生きた殺人兵器』と恐れられるほどだったという。そのためか、均整のとれたモリモリの肉体。眼光も鋭く、イメージ（だけ）はまさに冷酷な殺人兵器というコトバ通り。

もちろん本人も、常に冷静で非情なつもりらしいが、ハタから見ているとけっこう間抜けな行動が多いようだ。ひとりよがりダンディ、といったところか……。ファッションセンスも登場キャラ中一番地味かも知れない（あんまし関係ーないね）。

なお年齢は、はっきりしていないが、外見などから推測すると、30代前半と思われる。

Do335プファイル



ショットフルパワー時

10機中最速を誇り、パワーと軽快性を備える単座戦闘機

機体の前後にプロペラとエンジンを持つという特異な単座戦闘機。双発機のパワーと単発機の軽快性を両立させた機体である。

1944年に登場し(実戦には未参加)、総生産数は23機だ。

マーカムの機体は、最初の生産型の『Do335 AI』である。大柄な機体ではあるが、10機中最速を誇っている。また、迷彩色が、かつての彼の職業を物語っているかのようだ(!?)。

最速の機体ではあるが、こいつは少々速すぎやしないか? 当たり判定も意外に大きく、プロ仕様といえる。

メインショット

幅が広いが、密着しても破壊力はあまり変わらない。ザコ向きだろう。ソニックシリーズでは、特定の機体を除いて「ハリツキをしても変わらない」これは覚えておいてソンはない。得もしないけど。

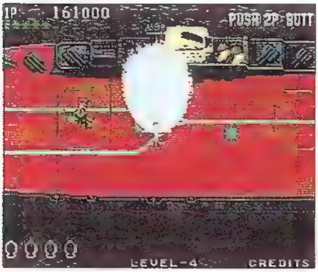
サブウェポン

RLMロケット(大戦中のドイツ空軍兵器)の誘導型で、威力は弱い。弾自体が速すぎるためか、誘導性能は悪い。

スペシャルウェポン

機体からレーザーが走り、敵弾を消す。短射程のレーザーといった趣で、ぴかぴかっと眩しいが、攻撃力は異様に低いので、単なる弾消しと考えたほうがいいだろう。

マーカムはホントにサポート役としては最高のキャラだと思う。



スペシャルウェポン

KOWFUL&RIVER

KOWFUL&RIVER

濃ゆさナンバルルルゥワン！

コウフル&リヴァー卿

空飛ぶ筋肉科学者と秘密救助隊長のインテリコンビ

どちらとも、それぞれ1作目に登場のキャラクターだ。今回はなぜかコンビを組み、ドイツから参加するのだ(なんで?)。単に搭乗する機体の都合という説もあるが。

真意はナゾのままだ。

コウフル・ザ・ヴァイキング

「空飛ぶ筋肉大魔王」という異名を持つ、北欧バイキングの末裔だ。その豪快な性格とマッチョな外観とは想像もつかないことに、実は優秀な科学者なのである（天は二物を与えた?）。そのためか戦闘服として白衣を着用している。

しかし、角のはえたヘルメットで、自らの個性をアピール。だからヘンな感じなんだろうな。

ちなみに年齢は32歳、独身。1作目ではスエーデンからの参加だった。

リヴァー・Nホワイト卿

世界平和を影で支える『秘密救助戦隊』の隊長。70歳。今回の戦闘のゴーサインを出したその人だ。

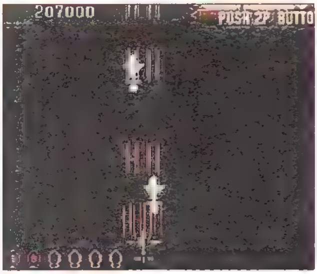
普段は人当たりのよい、ただのやさしいおじ（い?）さんで、娘が2人いるという。1作目ではイギリスから参加した。

Ju-87 スツーカG型

MAIN SHOT
7.7㎜機関砲（ニードル・集中）

SUB WEAPON
37㎜機関砲／フリッツーX

SPECIAL WEAPON
1トン爆弾



ショットフルパワー時

パワフルな1トン爆弾を搭載する急降下爆撃機

急降下爆撃機の代名詞ともいえる有名な飛行機で、キートンのF4Uコルセアと同じ逆ガル型の主翼が特徴的だ。G型は、主翼の下に37㎜砲を2門搭載して、対戦車攻撃機となったタイプ。

1936年（G型は1943年）に登場し、総生産数は5709機である。

移動スピードの遅さを除けば、かなり具合のいい機体といえる。なにしろショットパワーが並じゃない。それだけに、自機の配置に注意して、オニのドット避けをマスターしたい。

メインショット

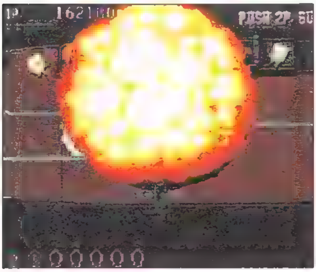
針状の弾のわりには幅が狭い。サブウェポンが貫通弾なので、これでショットが広範囲型ならいいのに…、とも思うが、めちゃくちゃ強くなってしまうだろう。それはイカン。

サブウェポン

大型の貫通弾を発射するもので、パワーアップすると、対艦ミサイル『フリッツーX』になる。これは貫通しない。場合によっては、フルパワーよりも、貫通弾のままの方が使えたりもする。

スペシャルウェポン

「1トン爆弾」とは非常に分かりやすいネーミング。その爆弾は機の上昇後、急降下して敵に叩きつけられるのだ。爆風で敵弾を消すその有様はなかなかの迫力で最も頼もしいスペシャルウェポンのひとつといえる。また、上昇、下降中は無敵なのでさらに具合がいい。

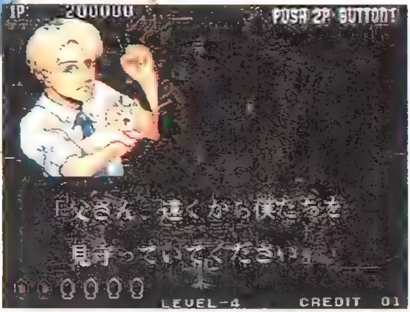


スペシャルウェポン

England

悩める飛行少年 ピクタスとともに
アレックス&ピクタス

【1P側】
ALEX&PICTUS



愛くるしい笑顔の裏に秘められた参加動機とは？

「人は、悲しみなしには幸せをつかむことはできないのか…」

そんな父の言葉を確かめるべく、父の愛機であった、双発単座戦闘機『ウェストランドワールウィンド』に乗り込み、戦いに赴く12歳の少年（しかし…登場キャラクター中、最も哲学的な理由で戦いに参加するのが12歳の少年とは…）。他のキャラも見習っていただきたい。

そんな背景を聞いてしまうと、「そんなのきっとイヤミなガキに決まってんじゃん」と思われるかもしれないが（ちょっぴり屈折？）、彼は、至って普通の陽気な男の子であった。

外見はブルーの瞳に、金色の髪、服装もきちんとしていて、いいとこのおぼっちゃん風。こんなルックスを見るとテレビゲームの延長で、好奇心から今回の戦いに参加した、といった感じなのだが。

ところで、連れている猫が気になるが、これは、ターキッシュバンキャット、ピクタスだ。生まれてから2年の小猫。雄。

ウェストランド ワールウィンド

MAIN SHOT
20mm機関砲(ローリングショット)

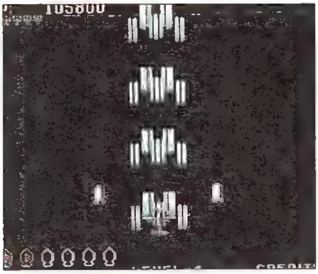
SUB WEAPON
阻塞気球

SPECIAL WEAPON
グランドスラムボマー

全機の中で一番マイナーだが、攻撃力は果たして?

第2次大戦直前に開発された双発単座戦闘機である。戦闘機として開発されたが、運動性能において単発戦闘機にかなうべくもなく、攻撃機として使用された。「3」の10機中、最も知名度の低い機体と思われる。1940年に登場し、総生産数は114機である。アレックスが使用する機体は、戦闘爆撃機型のIA型。水色の機体が、いかにも少年らしくて爽やかな印象だ。

これまた眩しいほどの真っ白なサブウェポンが、敵弾を消すというウワサ（本当です）を聞きつけ「一度使ってみたい〜」とお思いの方。残念あまり使えません。もちろん思いもよらず消してくれて、ラッキー！な場面もあるけれど、あくまでもツイてる人の話し。ツイてない人はダメかもね。


ショットフルパワー時

メインショット

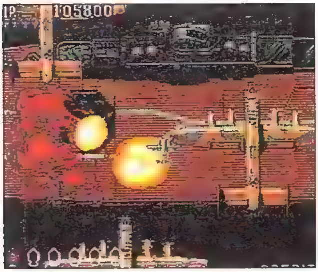
ローリングショットだけに、4発1組の弾が回転しながら発射される。フルパワーでは5組計20発もが、グルグル回転しながら敵を撃つ。

サブウェポン

敵弾を消してくれるお約束の兵器だ。左右2つ発射され、そのまま前方にふらふら飛んでいくのだ。

スペシャルウェポン

アブロ・ランカスター爆撃機の援護爆撃。画面全体の敵弾全てを消すものだが、例によってタイムラグ大。馬鹿でかい爆撃機が後方から飛んでくるため、敵と間違えて狙撃する人が多発している（!?）。


スペシャルウェポン

結婚式は大丈夫ですか？ エレン&シンシア

ELLEN&CINCIA

シリーズレギュラーの家庭教師と大富豪の娘コンビ

大富豪の娘であるシンシアと、彼女の家庭教師兼ボディーガード兼運転手のエレンというコンビ。

世界平和のために…ということになっているが、前回はシンシアの気紛れ、今回は本部からの強引な呼び出しというのが正直な理由だ。

エレン

よりによって、結婚式が始まる直前に呼び出され、ウエディングドレスを着たままでの参加である。…結婚相手は一体誰なのか、ヒジョーに気になるところだ。でも、ウエディングドレス姿がひじょうによく似合っている。

礼儀正しい淑女。おてんばなシンシアの教育に心をくだく26歳だ。

とはいっても、いざ戦いの場にでれば男顔負けの激しい攻撃を見せてくれる。頼もしい限りだぜ。

シンシア

やんちゃなお嬢様だが、高飛車な性格ではない。今回は赤い服をお召しになってのご参加（キートンとお揃いだねぇ…フッフッフ）。三つ編のおさげと、無邪気な笑顔がとってもキュートだ。まだ、10歳（!!）。

搭乗機種

ソードフィッシュ

MAIN SHOT
7.7mm機関砲+ロケット弾(ニードル)

SUB WEAPON
ダムバスター

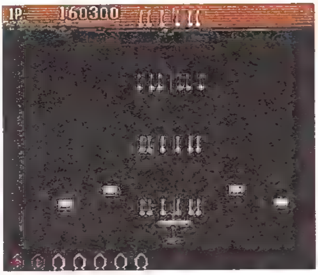
SPECIAL WEAPON
特殊魚雷　ハーフビークMk14

イギリスの誇る有名攻撃機 しかし、欠点は後[illegible]

イギリスではスピットファイアと並んで有名な機体である。鈍重な雷撃機であるが、ドイツ、イタリア海軍相手に活躍している。

1936年に登場し、総生産数は2391機である。

2人が乗るのはロケット弾装備可能なタイプの、ソードフィッシュMkIIである。メタリックな感じの機体は、いかにも頑丈そうだが、10機中、もっとも足が遅いという欠点を持つ。自機も大きく弾避けに苦戦するだろう。アレックスと同じく、当てづらいが、威力の高いスペシャルウェポンを持っている。同じジレンマを抱えたチームなのだね。



ショットフルパワー時

メインショット

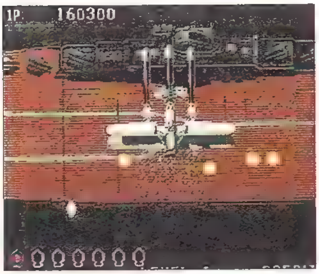
なんといってもフルパワーまでが2段階しかないのが特徴。いいような悪いような…。ボス戦中にパワーダウンしやすいという、致命的な欠点はあるが、それ以外ならまずオッケー。即効でフルパワーになるんだから、こんなにいいことはない。

サブウェポン

ドラム缶のような爆弾が、バウンドしながら飛んでいく。ショットが2段階しかないので、いきなり使えるが、一応サブウェポンなのだ。

スペシャルウェポン

地上だろうと空中であろうと突き進むことができる、大型魚雷である。敵に命中しなくとも画面上端で炸裂する。魚雷本体と、水柱に接触した敵弾だけを消すというもの。



スペシャルウェポン

ヘンな顔だよ全員集合

おいーッス！ もういっちょ、おいーッス！

我々はいま、第二次世界大戦のまっただ中にいる。情報部からの報告によると、怪現象が発生し我らが精鋭部隊は苦戦を強いられているようだ。今回の作戦は、これらの究明である。失敗は許されない。

ドイツ軍港 イルカマグロ

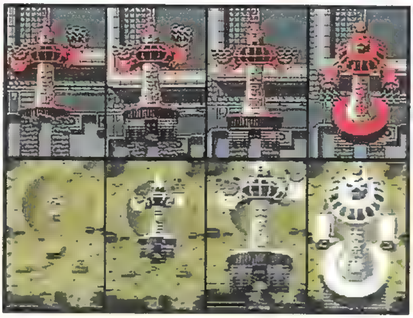
巨大な生き物が軍港に！ でも攻撃はしてこない。次いってみよ〜！

アメリカ エチオ君

ん？ 犬のようにも見えるが…「隊長、報告書には『エチオ君』となっています」…なにそれ？？

東南アジア 大京都タワー

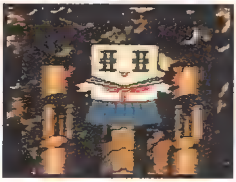
このジャングルの中に、「ソニックウィングス2」の大京都タワーの亡霊が出現するらしい。しかし、ナゼ…。あっ！ あれを見ろっ！



「隊長、『ソニックウィングス2』の資料とくらべて見ました。下が、いま撮ったものです」うーん。情報は確かだった。しかし、なにも攻撃せんで落っこちていったな…。よしっ！ 次いってみよ〜。

火星 ソー竹子

ついに火星にまできてしまった。な、なんだ、上の英語は。だれか訳せんのか。報告書はどうなっている。『自分で訳してちょ』となっています」…仕方がない…。役満アガってるしなー、我々の負けだな！



東南アジア マンボウ

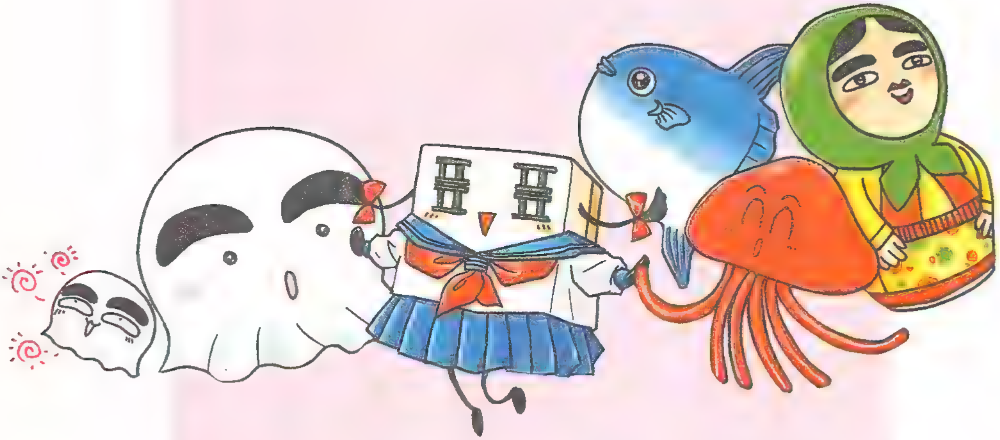
またしてもここにきてしまった。さっきは楽勝だったからな、どうせまた…、あ、今度は攻撃してきた、報告書は!? 「『もしもマンボウがボスだったら…』とあります」もしものコーナーか…、だめだこりゃ。

東京 ナゾの巨大ロボ

なんだ、キートンじゃないのか！ だめだこりゃー。頭洗えよ！ 歯磨けよ！ また来週！

システム

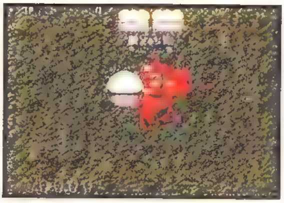
これを知らなきゃハジマラナイ



基本システム12連発

まずは基本的なところからいってみよう。基本になるポイントは、全部で12。シューティングゲームの、初歩の初歩から、知らなきゃならない重要なオキテまで、完全に集めてみた。丁寧に、いや、かなりお節介に説明していっちゃおう。

「こんなことぐらい知ってるよ。なんなら暗唱したっていいんだぜ」と、のたまう人がいるだろうが、そういう人は勝手に暗唱でも合唱でもしていなさい。そのかわり、ある日押入れを開けると、巨大キートンが住んでいて…なんてことになっても当局は一切関知しないからそのつもりでいるように(!?)。



じゃ〜ん、お待っとさんです！

Basic Point 1

残機制の横画面縦スクロール

残機制とは、敵の弾を一発でも食らうと自機が爆破され、次の機体でプレイするということ。まず、3機からスタートするけど、得点次第では残機が増えるプレゼントもある(増えなきゃイヤッス！)。

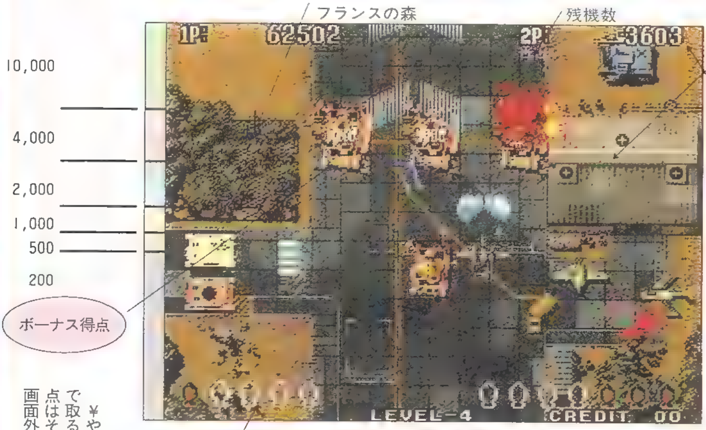
また、画面が上から下にスクロール(流れる)するいわゆる縦シューの中でも、横画面というのは意外に少ない。そして、コイツは難しいのだ。お笑い系のくせにまいった。

Basic Point 2

1レバー+2ボタン

おお！ ボタンが2つもついているー(オイ)！ これは、それぞれ、ショットと、スペシャルウエポンのボタンになっている。ここで注意。通常のショットボタンは左側なのだ。勇んで連射を決め込み、震える指先でスペシャルウエポン炸裂！てなことにならないように、充分気をつけよう。結構いるんだよ、開始早早使っちゃう人がさ…。マジで。

画面情報を把握しよう



得点：右が1P、左が2Pの得点。下二桁の数字がコンティニュー回数をあらわす。この場合は3コンティニュー目ということ。

ボーナス得点：¥や£などのボーナスは、画面上方で取ると高得点になる。もちろん高得点はそれだけのリスクも伴うので注意。画面外右横の数字が得点だ。

スペシャルウエポン：スペシャルウエポンの残量。白枠も含めた数が最大保有数になる。

レベル表示：設定されたレベルを表している。レベルは1から8。この表示のEとLの間が、画面中心になる。

Basic Point 3

ああ、ゲームオーバー

自機をすべて失うか、2周クリアしたところでゲームオーバーとなってしまう。1周目クリアでエンディングが流れ、2周目をクリアすると、感動のスタッフロールとなる。そして、感涙に浸りつつゲームオーバーへ…。っていうのがナイースなパターン。しかし、ここまで辿り着くことができるのは、本書を熟読した真面目な（？）プレイヤーにのみ許される。がんばっていただきたい。

Basic Point 4

2人同時プレイ

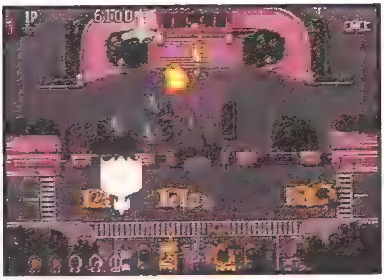
とかく、ハイスコアを狙うシューターが目立つ今日。そういわれても、シューティングとは、孤独な戦いでは決してない。2人同時プレイという、楽しみがあるのだ。

ときには、ハイスコアという呪縛から離れて、気の合うアイツと協力プレイ、なんていうのもいいもの。もちろん、パワーアップアイテムを醜く奪い合う、小さな戦いも芽生えたりして、ちょっぴりウレシイ。

Basic Point 5

自機のパワーアップ

登場する機体は、パワーアップアイテムを取ることにより、通常ショットが強くなる。特定の敵機を倒すことで出現するクルクルまわるPマークがそれ。「敵だ！」などと早とちりして撃ち落とそうとせず、しっかりゲットしよう。自機が触れるだけでいい。最強状態は、各機とも取得アイテム数が違い、弾数もそれぞれに決められている。この後詳しく触れるので、しばし待て。



敵？　味方？　オイッ、頼むぜ！

Basic Point 6

途中参加&コンティニュー

当たり前だが、コンティニューができる。これで、未熟なプレイヤーも、お金さえあれば、まんまとエンディングが拝めるということ。といっても、コイン積みなどの、マナー違反はいけない。そして、途中参加ももちろんできる。友達が苦戦してたら、即刻乱入して、危機から救ってあげよう。ハイスコア狙い中なら、間違いなく怒られるけどね。

他人への乱入も、やはり慎重に。

Basic Point 7

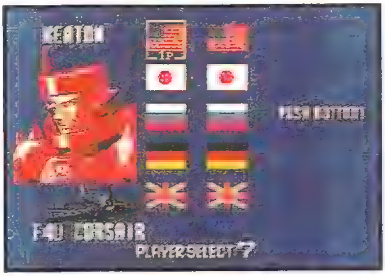
各機体固有の武器

使えるショットには、メインショット、サブウエポン、スペシャルウエポンの3つがある。これらは全機体それぞれ違っている。これは、機体を選ぶときの、重要な要素になること間違いない。

メインショットは、パワーアップアイテムを取ることによって、徐々に強力になっていく。サブウエポンも、取った数によってかなり違ってくるのだ。

Basic Point 8

自機の選択

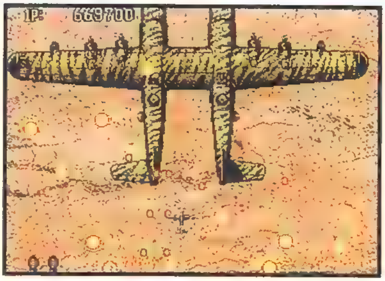


キートンも変わったなあ（哀愁）

プレイヤーは、まず自機を選択することから始めなければならない。選べる機体は10種類。前作から2種も増えて、もういうことなし。濃い目の人はさらに濃く、かっこいい人もますますかっこよく。

そして…、この他にも、ナゾの2機が隠されているらしい！　ワオ！　刺激的ー！　でもこれ以上は、システムページで明かすことはできない。私の命が危なくなるのだ…。

Basic Point 9
各機体固有の性能


翼に当たり判定はない（たぶん）

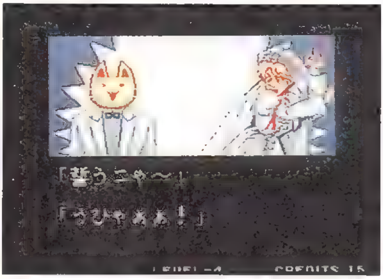
武器がそれぞれ違うように、機体の性能も全て違う。この場合の性能とは、自機のスピードと、当たり判定のこと。

当たり判定とは、敵弾が触れると当たり（自機爆破）となる範囲の大きさのこと。大体、機体の中心部になり、端っこの翼部分などに判定はない。大きな機体は、その分当たり判定が大きくなってしまう。やっぱり！

Basic Point 10
マルチエンディング

各機体、各チームには、それぞれ違ったエンディングが用意されている。さらにマルチエンディングとは…。なんと、同じ機体でプレイしているにも関わらず、色々なエンディングが待ち受けているということ！

プレイするたびに、どんなエンディングになるかは、まったくのランダム。こいつは、1回や2回クリアしたくらいじゃあ、「ソニックウィングス3」は語れんゾ！


こんなエンディングってアリ？

Basic Point 11
個性的なパイロットたち

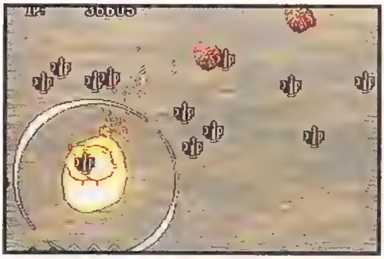
機体名よりもキャラ名の方が有名だね

機体それぞれの違いもさることながら、これらのパイロットたちの濃さがいい。性能云々よりも、こっちの方で選んじゃう人も、多いんじゃない？　よいよい。それでこそ「ソニックウィングス」シリーズのプレイヤーだ。シューティングなのに、パイロットたるキャラクターたちの方が、有名になりつつあるこのゲーム。なかなかないゾ、この現象。だからこそのソニックなのだ。

Basic Point 12
ボーナスステージ

シューティングではおなじみのボーナスステージ。でも、ここではちょっと違う。恐ろしいことに、ボーナスのはずが、自機がやられてしまうことがあるのだ。もちろん、全部がそうではないのだが、進むにつれて、厳しさは増していく。

なんで？　どうして？　ボーナスなのに、この仕打ち？　答えは知らない。だってこれこそが、「ソニックウィングス3」なのだから…。


オーイエスッ！　ボーナス面で爆破！　ヨッシャー！

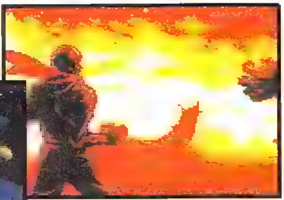
注目の新システム

注意点を勉強しよう

さて、基本システムで触れたように、「ソニックウイングス3」が横画面縦スクロールシューティングであるという点は相変わらず（誰だ！頑固だなんていったヤツは…前へ出ろ！）。また、1人、2人のどちらでも楽しめるというところも変わっていない。キャラクターも、いつもの顔あり、なつかスィー顔あり、初めましてな顔ありで、「なんだ、システムって騒いだわりに、たいしたことないじゃないの」と思っている人も多いのではないだろうか。

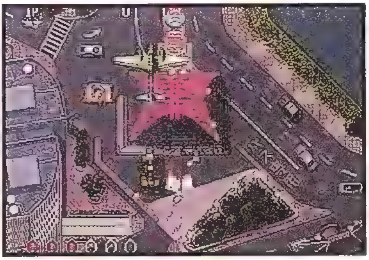
甘い、甘すぎます。まず、恐ろしいことに（?）、本作のコンセプトは「Heavy&Dinamic」なのだ。当然、システム自体がそれに沿った変化を遂げているだろうということは想像に難くない。

これらをふまえて、特に注意すべき点を、さらに深く、果てしなくお節介に説明していこう。



そしてダイナミック！ ドゥワイナミック！

おおぉ！ ヘヴィーだぜ



タメっぱなしで2周目でっす（ウソ）

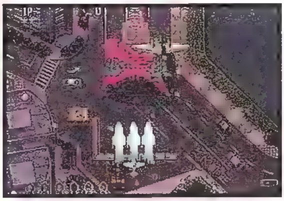
Remarkable Point 1

タメ撃ちができる！機体もある…

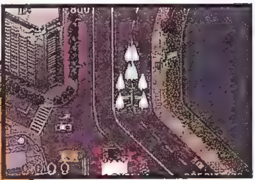
まず、タメ撃ちとはなにか、ご存じだろうか？ え？ 知ってるって？ なるほど！ しかし、キミたちが読もうが読むまいが、説明しちゃいマス（なにせ、お節介だからね）。

通常、ショットは連射すればするほど、たくさん発射されるので（当たり前！）だれもが、激しくボタンを叩くことになるだろう。しかし、タメ撃ちのある機体では、ショットボタンを押し続け（タメる）、それを離すことで、通常ショット以上に威力のあるタメショットを撃つことができるのだ（ハイ、ここで拍手）。威力は、機体にもよるが、長くタメた方が、高くなるのは当然のこと。最大が設定されているので、2日も3日もタメたって意味はないのであしからず（オイ）。

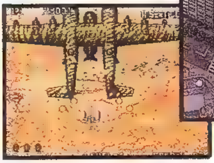
そしてもちろん、タメ撃ちができるキャラは、ないものより有利といえる。1つは、結構威力があるということ。もう1つ、タメを作っている間はショットを撃たずにすむので、フルパワーを長時間持続させることが容易であるということだ。3人いるタメキャラのうち、最も有効にタメ撃ちが使えるのはホワイティ。マーカムとアレックスはイマイチだ。ホワイティを使うときはタメ撃ちを最大限に利用していこう。



普段のモヤモヤを一気に解き放て！



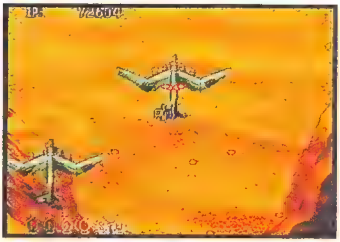
な〜んかね〜、マーカムはね〜



これも一応タメだ。敵弾を防げるよ

パワーアップを甘く見てないか！

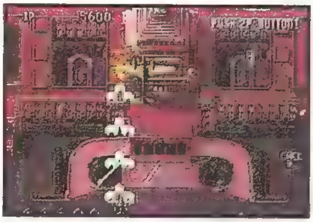
まず、パワーアップの段階数が機体によって違うことは、すでに知ってるよね。つまりこれは、最強状態になるまでのパワーアップアイテム数が、各機体それぞれに設定されているということ。また、ばっちり最強状態になっても、これらには持続限界時間がある。時間といっても、実際には弾数が決められているので、表を参考にしてほしい。最強になったなら、ショットを温存して使うことを、オススメしたい。サブウエポが、最強状態から一段階下がった後は単純に時間で下がっていく。撃たなきゃソンソン!!


やられちまった！　もうすぐボスなのに…

もう1つ、各機体の必要アイテム数が違うことによって、それぞれの機体の使いやすさに格段の差が出ていることに注目しよう。

自機が死ぬとパワーアイテムが1つ出てきて、これを取ることで死んでしまってもリカバーができる。が、ここでどの段階まで自機がパワーアップするのか、という点が問題。

このゲームのパワーアップシステムでは、基本的に最強の1つ前の段階になるとサブウエポンが装備されることになっている。つまり、アイテムが2つしか必要ない機体（晴嵐など）では、1つアイテムを取るだけでサブウエポンが装備されるのでとっても便利。逆に、スツーカなど、アイテムが4つ必要なキャラは復活がちとツラい…。

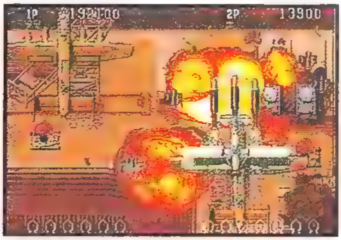

早くもサブウエポン。うれしーねー

スペシャルウエポン最高ッス！

機体ごとのパワーアップ段階数の違いの他に、スペシャルウエポンにも初期保有数の差がある。

しかし、これによる性能差は思ったほど大きくない。残念！ここに期待していたのに！結局、スペシャルウエポンは、敵の攻撃を避け切れなかった場合の、最後の手段ということか。まあ、多いに越したことはないのだが。

そして、各機の威力が違うこと！それぞれの攻撃パターンの違いから、表の中の数字は、なにやら解りづらいかも知れない。計算式の例を参考にしよう。



ゴ〜ジャスッスー！　インマイドリーム

ブレイザーズなどのミサイル系の場合は、単純に1発のダメージ数が表にあるはず。自機無敵の方が、大ダメージを生むように見えるが、それ以外の機体では、ショットも撃ち続けられるので、一概にどちらともいえないだろう。初心者または、ボンバーフリーク（?）のキミには、たまらない存在であるはず。上級シューターたちには、あまり必要ではないかも知れないが、初心者にとっては、頼みの綱。じゃかすか使うためにも、大ダメージかつ、保有数の多い機体を選ぼう。

一度でいいから、スペシャルウエポンボタンにも、連射装置をつけてもらいたいものだ。もう、バリバリッス！

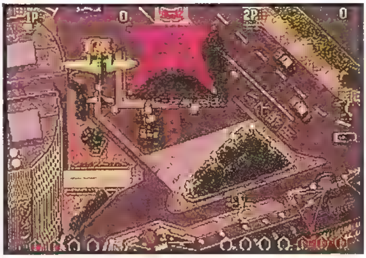
スペシャルウエポンダメージ計算式例

メカキートン	5秒間触れていた場合（レーザー3発含む）	5秒×1×60＋3秒×2×60＝660	ショットは撃てない
ブレイザーズ	ミサイルが2発ヒットした場合	2発×192＝384	ショットが撃てる。被弾する前の弾道にもダメージがある

各機の性能チェック！

ずら～りと並べてみましたデータ表。「なんじゃあこりゃ（優作風に）！」とお思いの方のために、詳しい説明をせねばなるまい。

まず移動速度。むかし、世界的な縦の動きを誇ったテニスプレイヤーが、横の動きを克服するために、カニを食いまくった話は有名だが（全然関係ねーぞーってオイ）？ この場合にも、しっかりと縦横のスピードを分けて知ることができる。なかなかの細かさにちょっぴりオドロキ。これで、弾避けのパターンを決めることも可能だ。



左端から競争してみた。差がでたもんだ

また、スペシャルウエポンの最大時のストック数が7つもあるのが3機。満タンにはなかなかならないだろうから、コツを伝授しよう。『とにかく使わない』『出現場所を覚える』『同時プレイヤーが爆破したときの残しアイテムを、すかさずゲットする』など（フッフッフ）。

また、無敵時間などは、特に知っていて得する情報。撃ったら、即カウントダウン！ 大きな声で数えよう。まわりを気にしちゃいけない。そんなことじゃ、クリアできないぜ。

パワーアップ最強状態限界発射数（漢字ばっかだ…）も同様に、レッツカウントダウン！ は無理だろうから、目安とする程度にしたい。

なにはともあれ、この手の表は意味を知らなきゃ意味がない（ん？）。

いけー！ ゲットだ！ 友達なくさないように

機体別完全データ

パイロット名（機体名）	横速度	縦速度	スペシャルウェポン 初期装備／最大時	スペシャルウェポン 無敵時間	スペシャルウェポン 威力	最強状態限界発射数	パワーアップレベル
メカキートン（F4Uコルセア）	12	12	2／5	6.6秒	本体1/scan レーザー2/scan	380	0～3
ブレイザーズ（P61ブラックウィドゥ）	10	10	3／7	2.1秒	192/1発	380	0～3
緋炎（零式艦上戦闘機）	10	12	2／5	4.7秒	本体1/scan 炎3/scan	280	0～3
真尾まお（晴嵐）	10	10	3／5	3.0秒	1/scan	100	0～2
チャイカ&プーシカ（IL2シュトルモビク）	9	10	3／7	なし	長20 短6	300	0～2
ホワイティ（ポルカルポフI16）	8	10	3／6	1.8秒	2/scan	240	0～4
マーカム（Do335プファイル）	14	13	2／4	3.0秒	画面全体50 本体1/scan	330	0～3
コウフル&ホワイト卿（Ju87スツーカ）	8	9	3／7	2.1秒	約160	450	0～4
アレックス（ワールウインド）	11	10	2／6	なし	80	360	0～3
エレン&シンシア（ソードフィッシュ）	7	9	2／7	3.0秒	128/1発	200	0～1

※1scan＝1／60秒

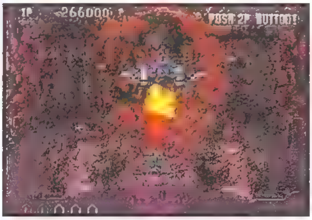
Remarkable Point 2

コースセレクトシステム

基本的には、自機が全滅するとその場所から次の自機が復活する、『その場復活』になっている。しかし、ラスト面の2種類だけは、『戻り復活』。かた～いラスボスには、何度もチャレンジできるのがいい。

今作から、ステージのランダム分岐が廃止され、ルート分岐が導入された。これによって、1度クリアしても次のルートで再チャレンジできるようになった。奥が深いぜ。

また、コース選択は1、4、7各面の終了時に出てくる通称『ライバル機』の左右どの翼を破壊したかによってのみおこなわれる。

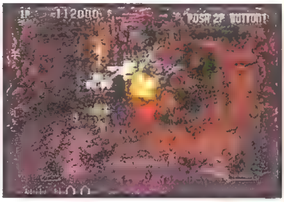


こいつがライバル機。どっちにいこっかな

開発サイドでは、もともと「ゲームを中断させずに、プレイヤーが任意にコースを選べるようにしたい」という発想があったという。つまりこれは、自然な流れの中でコースを選択できるシステムなのだ。

しかし、ホーミング系のサブウェポンを持つ機体では、特に注意したい。いつもは、狙わなくても敵へ向かって飛んでいくカワイイ奴だが、こと分岐時には、こいつが厄介物になる。ご主人さまの意思に反して、あらぬ翼めがけてホーミング！「ゲロ！　こっちのルートはいきたくないんだよ！」てなことにも。こんなときにはキツイお仕置を。次もやると思うけど…。

さあ、真尾まおの「最悪ブリバリバーン」を拝むためにも、マニアよ！　しっかりコースセレクトせよ！



オイッ！　そっちじゃなーいーよー

Remarkable Point 3

自機の組み合わせを活かせ

「ソニックウィングス2」では、1Pと2Pの組み合わせが自由であったのに対して、本作は組み合わせが固定されている。つまり、「ソニックウィングス1」と同じ状態に戻ったというワケ。

2人のお気に入りの組み合わせにはできないが、それぞれのバランスは取れている物が多い。1機でプレイするには弱いショットや、スペシャルウエポンも、ことパートナーとしては、非常にたのもしかったりしちゃうのだ。こういうショットに限って、ホーミングしたり、広範囲型だったりと、ザコ相手に最大の効果をもたらしてくれるのだ。結果的に、楽に進むことができるというワケ。

また、固定チームのメリットで忘れてはいけないのが、ステージごとのデモ画面。キャラ同士のセリフのやり取りに、結構ナイースなのが揃っている。さらに、エンディングもそれぞれの組み合わせに2つずつあって楽しさ倍増いうことなし。

強きに弱く、弱きに強い。ザコ任せました！

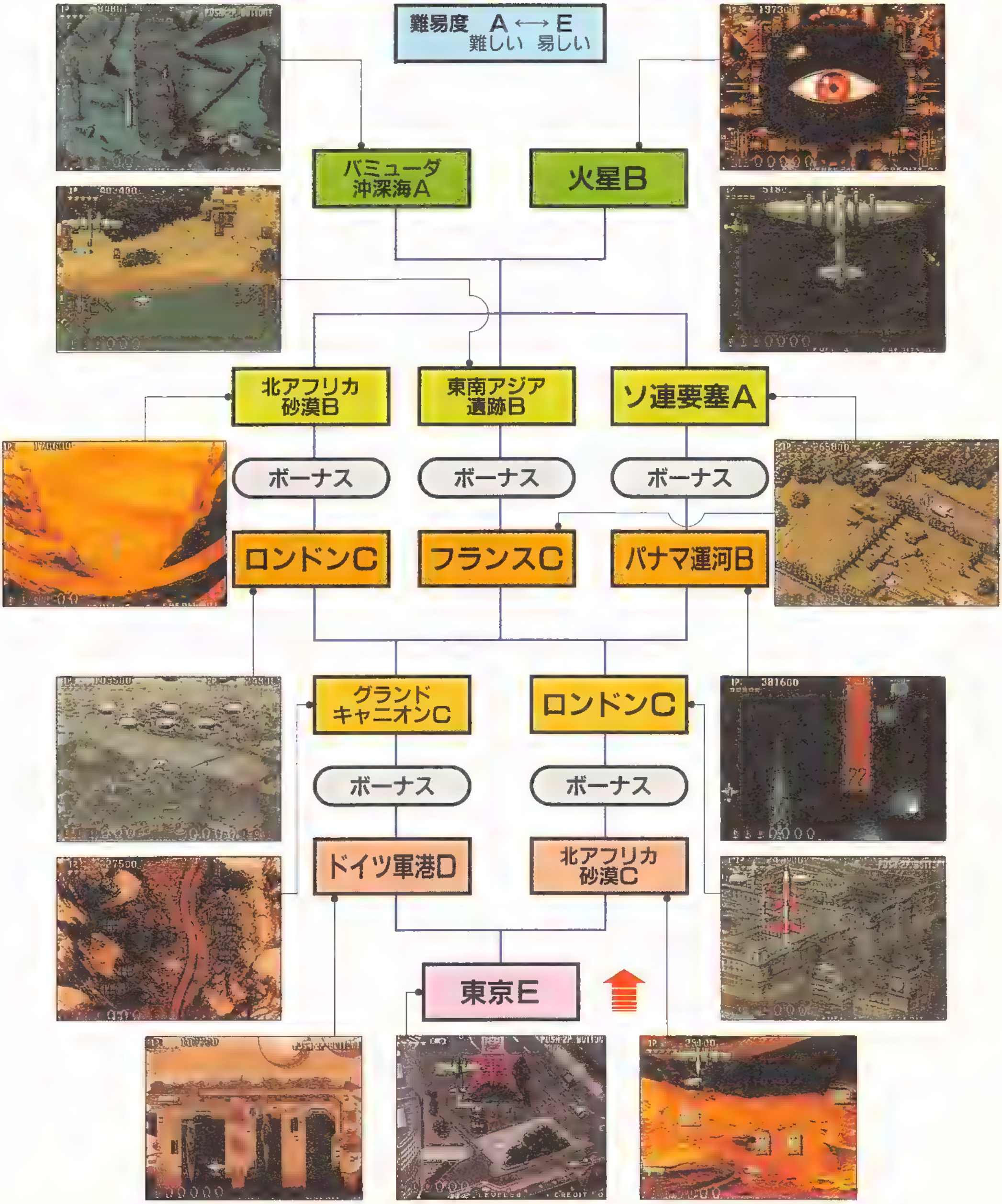
共同ショット！　ピクタス友情出演

やはりキートンですか…。やっぱしな…

1周目攻略

一射入魂、全18ステージ完全攻略

ルート分岐表



難易度　A ←→ E
難しい　易しい
バミューダ沖深海A
火星B
北アフリカ砂漠B
東南アジア遺跡B
ソ連要塞A
ボーナス
ボーナス
ボーナス
ロンドンC
フランスC
パナマ運河B
グランドキャニオンC
ロンドンC
ボーナス
ボーナス
ドイツ軍港D
北アフリカ砂漠C
東京E

●便利な点が多い(!?)●
ブレイザーズで攻略

攻略するにあたっては、ブレイザーズを起用しようと思う。なぜブレイザーズかって？　とりあえず読んでいただければ、多くは語らずとも、理解してもらえるハズだ。

機体の特徴

移動のスピードはあまり速くないが、それでも平均値よりわずかに下まわる程度。広い攻撃範囲と、当たり判定の小ささによってそれを補っているといえる。

つまりほとんどの場面において、最低限の回避行動をおこなうだけで進むことができるのだ。

それにつけ加え、攻めに転じた際の攻撃力も最強クラス！　総合力を見れば間違いなく最強だろう。フルパワーでなくても3WAY＋サブウエポンというのも大きい。

ショットの特徴

ブレイザーズを含む一部の機体（チャイカ、プーシカ、「2」のホワイティ）のショット[illegible]いに強い理由は、「ショットが独立している」というコトにある。

2WAYや3WAYに分かれているショットの1WAYずつが、普通の機体のショットパワーの2分の1とか3分の1なのだ。

1作目のAV8や2作目のYF23につぐナイスなショット。集中させて強い破壊力を誇ってしまおう。最強段階の持続時間も長い。

逆をいえば、他キャラが何発か弾を出しているように見えても、それはあくまで「一つの弾」でしかない。密着してもショットだけでは、ダメージ効率が上がらないのだ。

サブウエポン

回転銃座（文中では『誘導弾』）。シューティングに出てくるこのような攻撃は威力がないと相場が決まっているものだが、これは威力、連射性能共に非常に強い。

ただし、画面中にある最も耐久力のない標的（それが破壊可能な弾であったとしても）を狙うので、それを理解した上で回転銃座にカタい敵を攻撃させよう。自機の配置がポイントだ。

また、縦方向よりも横方向に攻撃させた方が、銃座の弾が当たりやすい。

スペシャルウエポン

宙返りミサイル投下系。爆発していなくて、飛んでいく最中のミサイルにも攻撃判定がある。

さらに出始めの加速していないときに、できるだけ長時間直撃させることができれば、絶大なダメージを与えることができる。

重なりからのスペシャルウエポンは、そのまま敵が動かなければ、最大限のダメージを与えることができるのだ。

…と、こんな感じで使いやすいブレイザーズだが、理解していただけただろうか？

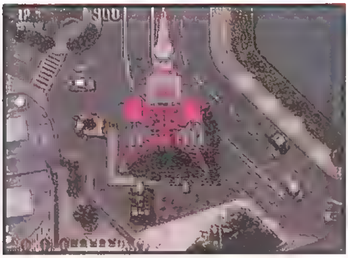
弱点がないこともないが、まあ気にするほどのことではないので、とことん駆使してみよう。

アイテムデータ

P×7
B×0
金×？（後述）

STAGE 1
東京
TOKYO

張りつきつつ撃ち込みつつ…



東京タワー立ち上がるの巻

やりやすいネよかったネ

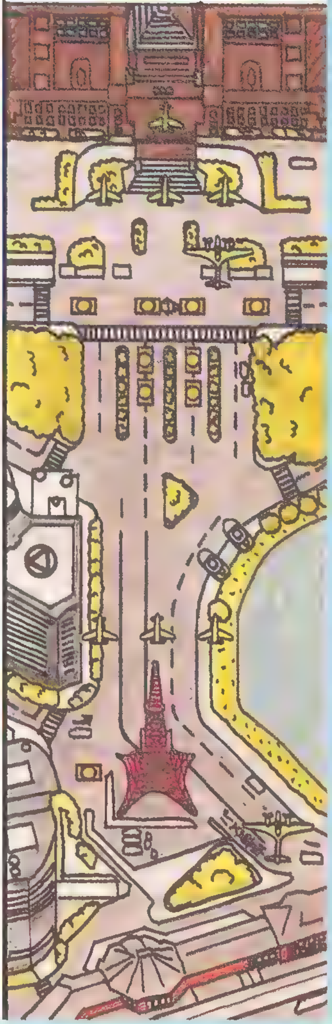
オープニングということで、難度はかなり低めになっている。従って、あまりゲームをやったことのない人でも、比較的とっつきやすいステージであるといえるだろう。

まず、スタート直後に右上から中型機が1機、ゆっくりと左方向に向けて降りてくるので、すかさずこの下に張りついて撃ち込んで倒し、パワーアップアイテムを取る。ちなみに尾翼には当たり判定がないので、少し重なっても大丈夫だ。

また、倒せないままこの中型機が画面左端まで行くと、右から左方向へ弾を9発バラまく（その後は左、右、と交互に計4回）が、ゲーム開始直後から張りついて撃ち込めば、まず大丈夫だろう。

次に、画面中央にある東京タワー（本名『**首都防衛ロボ　東京タワーロボ**』）に重なり撃ち込んで壊し、パワーアップアイテムをゲット。このタワーは放っておくと、ロボットに変形し、画面上方へガシャンガシャンと走りながら両手をあげ5WAY弾（破壊可能）を出してくるので、さっさと倒してしまおう。

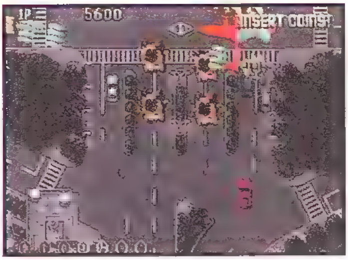
その後、右、中央、左の順で、ザコ戦闘機が出現する。これは『**侍日本一ソード**』というちょっと変わった形の弾を出してくる。これは破壊



可能なのでそう恐れることはないが、見た目の派手さに反して得点には結びつかないので、機そのものを撃ちに行ったほうが賢明だ。このへんで、右側にあるお堀（池？）で泳いでいるナマズちゃんを見て、和やかな気持ちになってみよう。そして画面左のビルに重なってこれを破壊し、パワーアップアイテムをゲット。

次に右側に移動して、右下から出てくる水陸両用戦車2台に重なって破壊する。なお、ブレイザーズは、誘導弾が勝手に壊してくれたりもする。

そしておもむろに、画面中央最上段に移動し、画面上部中央から降りてくる戦車2×2台を撃破。続いて画面上部右側から、一番はじめに出てきたものと同じ中型機が降りてくる。

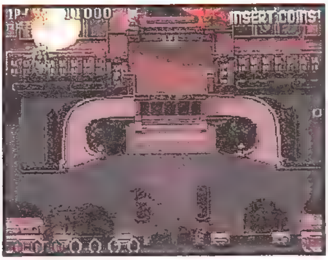


撃ち込みつつ張りつきつつ…

同じやりかたで破壊し、パワーアップアイテムを取る。その頃には、画面上部の左右から出てきた各2台の戦車もあらかた壊してしまっている。ニヤッと笑ってとどめを刺そう。次に先ほど出てきた『侍日本一ソード』を持つザコ機が4機、左、中央、右、中央の順で降りてくるので即撃墜。

国会『ボーナス』議事堂？

こうしてムードが盛り上がってきたところで、ボスちゃんの住家である（？）国会議事堂が出現する。



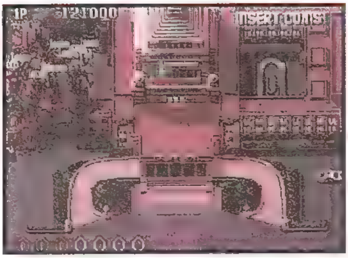
まずは片方を破壊

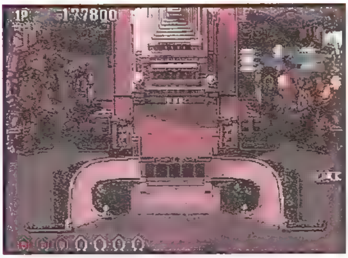
この建物の両側には、大量の得点アイテムが隠されており、ボーナスポイントとでもいうべきところなのだ。

まず、スクロールが停止する前に画面上部の右か左によっておく。そうしておいてまず、今いる側の建物を破壊し、得点アイテムとパワーアップアイテムを取る。急いでもう片方に移動し、同様にゲット。

なぜこうするのかというと、これはどんなアイテムでも同じことがいえるのだが、アイテムが1度に出る数には限界があるのだ。従って左右いっぺんに壊してしまうと、取れるアイテムの数は当然少なくなってしまうということになる。これを防ぎ、より多くの得点をモノにするためにこのような方法が有効なのだ。

OH！　１万点の嵐！





そしてもう片方をいただきにうかがう…

いっぺんに両方壊すとこれしか出まセン…

また、運がよければここで30万点（エクステンド）まで行けるのだ（議事堂の爆発中にも自機を動かせば更に多く取れるようだ）。チャレーンジ!!

そして最後に中央の建物を破壊して、パワーアップアイテムをゲットする。さあ、最強状態でボスに向かってレッツらゴー！

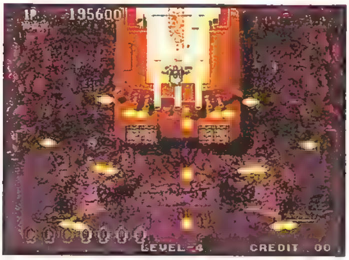
ボス
零式超弩級戦車 ドニ改

第1形態

国会議事堂破壊後、画面上部中央から、巨大な戦車がワープしてくる。この時点ではまだボスに当たり判定がなく、攻撃できない。自機を画面上部中央に持っていき、待機する。

その後ボスは、いったん画面下方に移動した後、再び上がってくる。が、ボスが動いたからといって、びびって動く必要はない。

ボスが弾を撃ち始めたところで初めてボスに当たり判定が発生するので、砲台の上に張りついてこちらからも攻撃してさしあげよう。



本作一だだっぴろい安全地帯、一服しますか…

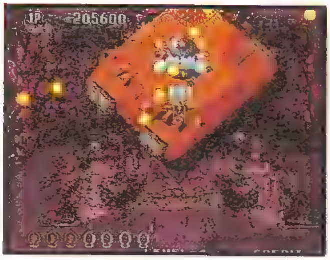
第2形態

ボスの主砲が壊れると、主砲のあった場所から首(?)が現れる。ここがやつの弱点で、自機をその下に持っていく(3WAYがギリギリ全部当たる場所がベスト)。この位置で撃ち込めば、ボスがこちらに攻撃してくる頃には破壊できているはずだ。

が、そうもいかなかった人のために、具体的にボスの攻撃パターンを紹介しよう。

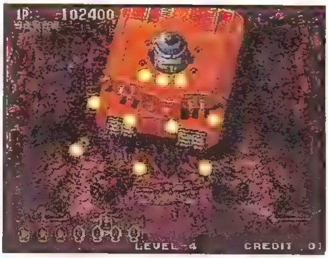
①砲台が回転しながら、様々な方向(計6方向)に3個連なっている大きい弾を撃つ。が、真下は安全だ(密着し過ぎないように)。
②逆時計まわりに2WAY弾をバラまく。真下(画面下の)が安全だ。
③大きい弾をバラまく。これは真下にも飛んでくるので、見てかわす。
④③とは逆まわりに撃ってくる。先ほどかわした位置を保てばよい。
⑤3WAY→4WAY→3WAYの順で大きな弾を出すので見てかわす。

といったところだが、これがボスのパターンの全てではない。が、頑張って撃ち込んでいれば大体このあたりまでで倒せているはずだ。



「首」くんからの攻撃第1弾！

ばらまきまき～！



3 WAY→4 WAY→3 WAYデス

耳ヨリなオハナシ

自分で爆発、それは自爆

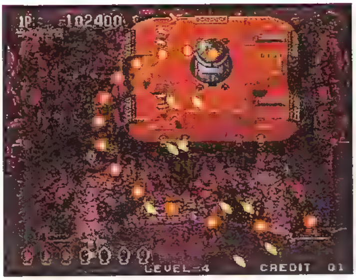
第1形態の安全地帯に合わせてしまえば、そのまま(第1形態のまま)自爆待ちできるのだ。

狂いが発する、それは発狂

第2形態の首(?)くんは、放っておくと発狂する。これは、大変なクオリティーの高さを誇っており、全国発狂モードグランプリの最有力

1周目攻略

候補に挙げられているほどだ（っけ?）。発狂ファン必見だ。



いつもより多く発狂しております

あなたならどうする

コウフル&ホワイト卿

ブレイザーズに似て破壊力が高い。が、自機のスピードが遅いので、パターン重視のプレイになるだろう。

ホワイティ

これも破壊力が高い。更に10機中唯一タメ撃ちが効果的に使えるキャラなのだ。ボスなどが弱い段階で使い、ここぞというときに撃ち込もう。

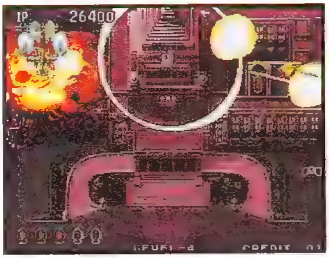
チャイカ&プーシカ

これも撃ち込み方次第では（要テクニックをだが、張りついての撃ち込みは最強クラス）かなりの破壊力だ。また、サブウェポンの塔型ロケットをきちんと揃えてヒットさせられるようにしたい。どのような敵に全弾ヒットさせられるのかを把握しよう。例えば1面のボスなど、2回目の攻撃が始まる前に破壊できる。短いフルパワーの持続時間をカバーするためにも、是非マスターしよう。

ロシア代表の強烈な打ち込み具合

真尾まお

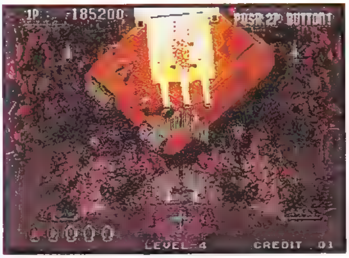
この機に関しては、敵キャラに張りつくなど接近して戦う場合、必ず敵の真下に張りつけばいい、というものではない。特に張りついての攻撃は（最強段階の場合）、全てのレーザーがあらぬ方向へ飛んでいってしまうため、自機と画面端で相手をはさむような感じで攻撃したほうがよいだろう。効率的にレーザーを当てるのが真の真尾まお使い（?）だ。



ああっ！　そっちは壊さなくていいのに…

メカキートン

ドリルミサイルをうまくヒットさせよう。このサブウェポンは（フルパワー時は特に）外側に広がるので、どうしても撃ち込みが足りなくなる。



サブウェポン、空しく外れるの巻

マーカム

キートンと同様、サブウェポンが外側に広がる。また、この機はパワーが弱いので、時間がかかるだろう。

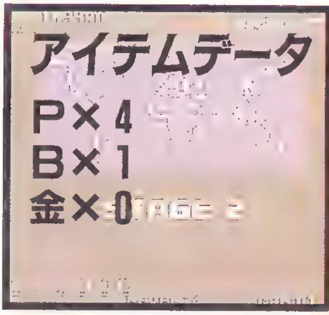
アレックス
エレン&シンシア

この2機は、サブウェポンの広がり方の点で、張りついての撃ち込みがやりづらい。

もうかりまっか〜?

国会議事堂を破壊する際、なるべく1万点を取る、というのはいうまでもない。また、東京タワーやボスが出す破壊可能弾を撃っても稼げる。ささやかではあるがナ…。

セコいと思わば思え！



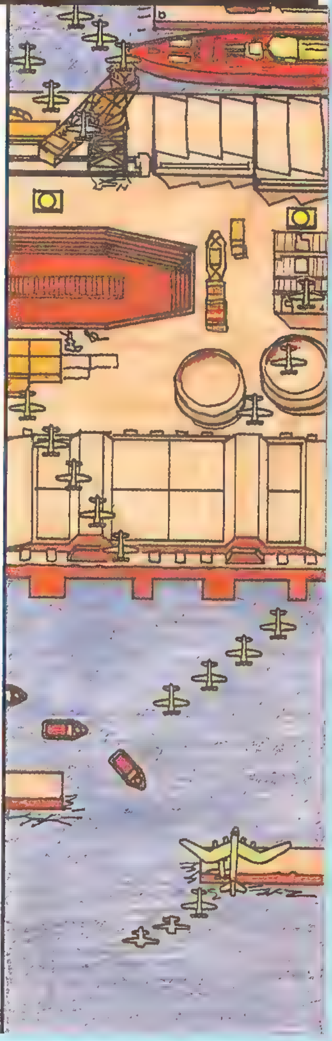
アイテムデータ

P×4
B×1
金×0

STAGE 2-left

ドイツ キール軍港

KEEL NAVAL PORT
GERMANY



本ステージの特徴

まず、この面の特徴として、最後のアイテム出現位置から、ボス登場までの経過（時間）が長いことが挙げられる。つまり、何も考えずにパワーアップアイテムを取っていくと、ボス前でパワーダウンしてしまうのだ。

従ってこれにどう対処するかということは、このステージを制するうえで、かなり重要なポイントとなってくるといえるだろう。特にフルパワー持続時間が短い機体（真尾まお、エレン&シンシアなど）を使っている人は、気をつけないといけませんヨ。

対ボス戦にそなえて…

まず、右上から中型機1機と、ザコ戦闘機×4が降りてくる。ザコ機のほうが自機を狙った弾を出し、中型機が4WAY×3を出す。ステージが始まったらすぐに、自機を画面下部右側に移動させ、中型機の真下に入って撃ち込もう。この位置を確保すれば、中型機の4WAYからの死角になるので余裕でかわせるが、ザコ機の弾と体当たりのほうには注意が必要だ。賢く倒してパワーアップアイテムをいただきまショ。

なお、ブレイザーズは左側にまわり込んで撃ち込むという方法もとれる。こうすれば、同時にザコ機×4もそのまま倒せて便利だ。これはブレイザーズに関していえることだが、このような「いわゆる中型機」で、真下に4WAYを撃ってくる攻撃に対しては、その弾の間をかわすよりも、真横よりも少し下に位置し、翼を狙う感じで撃ち込んだほうが、かえっていいように思われる。

つまり、誘導弾と3WAYの利点を活かして、最小限の動きで攻撃で

4 WAYの間に入って撃ち込め！

1周目攻略

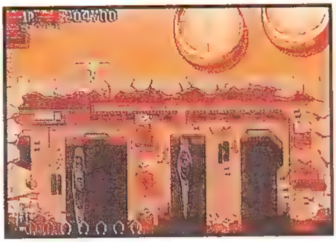
きるのだ。さらに、この方法を採れば、画面中央でかわしているだけで

左もOKよ〜ん

簡単に先に進むことができるということも覚えておきたい。

その後、左から右へ海上を横切る小型船3隻を破壊（すぐに破壊すれば、弾を出されることはない）。このとき、次のザコ機×4が右上からくるので、あまりハリキって左に寄りすぎないほうがいいだろう。誘導弾と3WAYをあてにして、中央でどっしり構えるのだ。

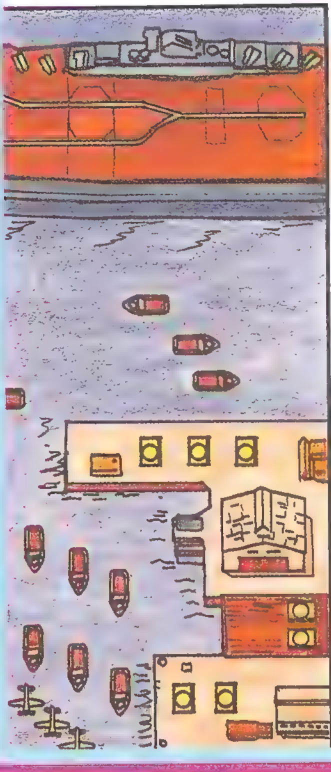
そうこうするうちに、画面上部から潜水艦ドックが見えてくる。中央部に張りついて倒せばパワーアップアイテムを取りやすい。その中いる2隻の潜水艦は、攻撃してこないので問題はないのだが、すぐに左上部からザコ機×3が降りてくるから、体当たりに注意しよう。



一番右が空いてますネー

余談だが、この場面で潜水艦のドックが3つあるのに潜水艦は2隻しかなく、右端が空いていることに不信感を抱いた人はいないだろうか…。また、ドックが爆発したのを見た後に、突然シーフードが食べたくなったという人はいないだろうか…。

そうですか、アナタ、該当してしまいましたか…。そんなあなたを世間は非難の目で見るかもしれません。が、屈してはいけないのです。自分は正しいと信じ、眼をクワッと見開いてドック爆発の瞬間を見詰めましょう。真理はあなたのすぐそばにあります…。



アイテムを泳がせる

さて、次は石油タンクが2つ画面右側に見えてくる。それぞれがパワーアップアイテムを出すので当然取りに行きたいところだが、あせってはいけない。ここが冒頭で述べた、パワーアップアイテムの取り方のポイントなのだ。それは2つのうち右側のものは、スクロールアウト直前で破壊し、出てきたパワーアップアイテムは暫く泳がせておくということなのダヨ。取りたいという欲望を理性で抑えるのじゃ〜（おおげさカナ）。

その状態で、左右から出てくる戦車1機ずつと、右側にある倉庫の中の戦車4機を軽〜いタッチで破壊。その後、倉庫の後ろにいる戦艦が、自機を狙って3WAY弾を撃ってくるので避けつつ破壊しよう。それとほぼ同時に画面左上からザコ機×3が降りてくるがあせらず対処。そのころ左の海上に小型船が6隻現れる。これも自機を狙った弾を撃ってくるので、このあたり結構忙しくなるがうまく切り抜けよう。右側の『D9』と書いてある倉庫にはスペシャルウエポンアイテムが入っているので忘れずにゲ〜ット。

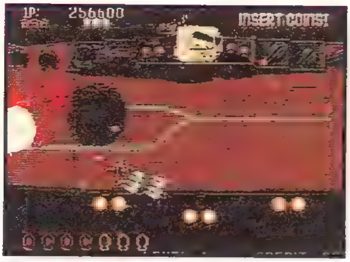
戦車×3と小型船×3を倒して海に出るあたりでさきほどから泳がせておいたパワーアップアイテムを取ってフルパワーにする（これ以上放っておくと消えてしまうので注意）。

ボス
装甲空母グラーフツェッペリン

第1形態

スクロール停止前に画面上部の左方向に移動しておく。エレベータが見えてきたら攻撃開始、重なって撃ち込む。

スクロールが停止したらエレベータの上にある砲台×3に張りついて破壊し、引き続きエレベータを攻撃、できれば破壊し、画面下部に移動する。この左右各3つある小さな砲台は、ときおり自機を狙った弾をひとつずつ出してくるので、早目に全滅させたいものだ。また、左のエレベータからはヘリが出て、3WAYを撃ってくる。右のからは戦闘機が発進し、一度画面左に消えた後、上から出てきて2WAYを撃つ。エレベータを攻撃するのはそのためだ。



砲台破壊後はスグ逃げろ

そしておもむろに右へ…

この頃になると、ボスの弱点である艦橋からの攻撃が始まっている。まず、2発セットの大きい弾を3方向に撃つ。これは間が広いので避けやすいが、これとほぼ同時に撃たれる、自機を狙った小さい弾3連発は、十分注意して避けるように。そしてスキを見て、最下段右側から右の砲台×3を攻撃し、破壊する。右側のエレベータは無理に攻撃しなくてもいい。次に中心部は、自機を狙った弾を、1WAY→2WAY→3WAYの順で出してくるので、右の砲台ばかりに気を取られていないように。なお、この弾を避けるには、弱点の真下あたりがいいようだ。このあと中心部は、大きな弾を正面に2WAY→3WAYと出す。ここまでが一巡で、またはじめから繰り返しだ。

自機の正面の弾が弱点に、そして3WAYの左右の弾がきちんとエレベータに当たるように撃ち込めればベスト。自機のパワーが落ちる前にできる限り弱点を攻撃しよう。

第2形態

一定時間でボスの甲板が爆発して第2形態へと移る。このときすかさずボスの弱点に張りつき連射すれば、(第1形態での撃ち込みが足りていれば)あっという間に決着がつく。が、だめだった場合のことも考えておこう。「撃っても撃っても死なないし、変なザコ機出てきちゃったし、どうしようどうしよう」と弱点に張りついてオロオロしているキミ、まあ落ち着きなさい。

まず、弱点の下に並んでいるヘリ5機は、上昇した後（上昇中は自機との接触判定なし）、下に広い角度の3WAYを撃つ。更に下降しながらもう1度撃ち、画面下へと消えてい

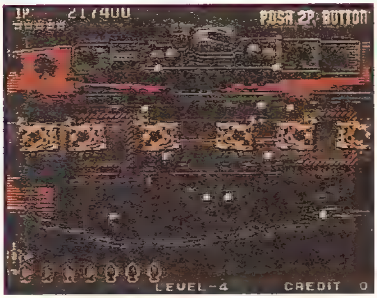
張りついて連射で決まりさっ！

1周目攻略

く。ヘリが下降を始めたら、やつらと一緒に画面下へと下がっていけばよいのだ（接触しないように）。

弱点はまず、小さな弾をバラまいてくる。基本的には真中にいて、弾がそちらにきたときだけどちらかに避ける。次は自機を狙った大きな弾を、1WAY→2WAY→3WAYの順で出す。大きく避けよう。そして、自機を狙った小さな弾を、1WAY→2WAY→2WAYと出してくる。続いて、2つセットの大きな弾を2方向に6回バラまくが、4回目以外は真下にいれば大丈夫。間髪を入れずに、自機を狙った2、1WAYを4連発してくる。大きく避ける。と、ここまでが一巡で、あとはこの繰り返しだ。

また、このとき戦車が左右から出てくる（壊してもどんどん出てくるのダ）。小さい弾を1発撃ってくるが、弱点部分ばかりに気をとられて、こんなもので無駄死にしないように…。


まず、小さな弾のバラまき

シツコイ戦車たち

耳ヨリなオハナシ

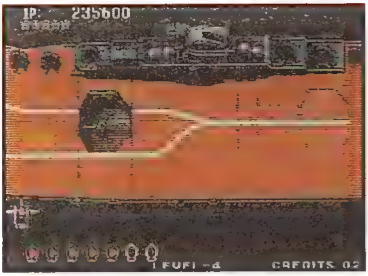
ヘリくんの本性

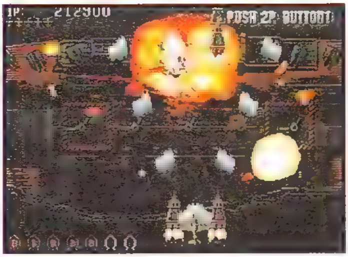
文中で、ヘリ、ヘリと連呼した敵機だが、実はこれはヘリではなく、本名『**局地戦闘機　トリープ　フリューゲル**』という垂直離着陸戦闘機なのだ（コダワリだねぇ）。なお、他の面でも登場するこの敵は、文中では「ヘリ」で統一している。

あなたならどうする

ショットパワーが低い機体の場合は砲台を破壊した後、艦橋を集中的に狙っていこう。もし、ヘリや戦闘機が出てしまった場合でも、無理に破壊しにいくこともない。

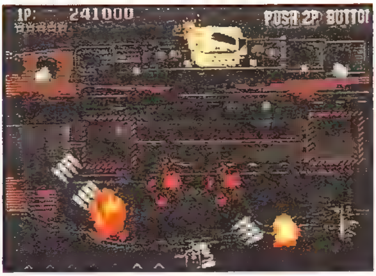
また、チャイカ&プーシカは、うまく塔型ロケットを2発当てられるように合わせれば最速で倒せる。


フリューゲルくん、登場！


塔型ロケットをブチかませ!!

もうかりまっか〜？

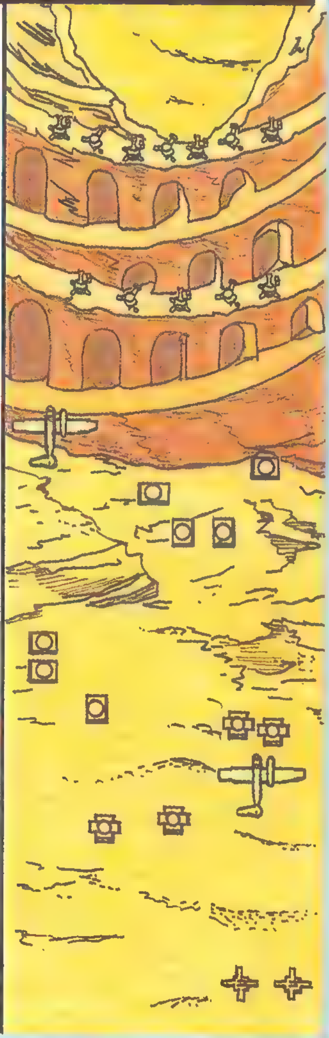
ボス戦で上記のような攻め方をすると、デッキにあるエレベータや甲板が壊れた後のヘリが破壊できない。外れ箇所を中心に攻め、出てきたヘリを歓迎の眼差しで見つめつつ、しっかりと破壊していこう…。


ありがたくフリューゲル君を葬る

アイテムデータ

P×3
B×1
金×7

STAGE 2-right
北アフリカ砂漠
NORTH AFRICAN DESERT



ちらばった得点をモノにスル

この面は、敵機が散らばっているので、ところどころに現れる中型機を速攻で破壊することと、得点アイテムの取り方がポイントだといえるだろう。

まずスタートしたら、素早く右に移動し、2基の砲台を破壊する。このころになると、画面右下から中型機が出現する。すぐに撃ちにいきたいところだが、その前にまず、画面上部に上がりつつ画面中央の砲台2基を破壊しておこう。

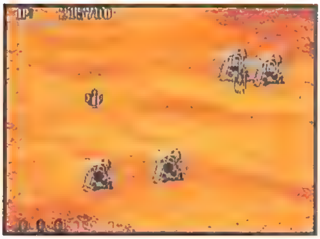
ここで中型機の攻撃に移るわけだが、奴は4WAY弾を出してくるので、手堅く機の真下に入り込み、撃ち込んで破壊するのがいいだろう。そしてパワーアップアイテムをゲット。また、ドイツステージで述べた、左側にまわり込む方法でも可。

次に、画面右上にある砲台2基を破壊する。これは得点アイテムを持っているので、早いうちに壊し、1万点を獲得するのだ。

戦車が左から3基、中央に2基それぞれ並んで出現する。が、これは画面上に張りついたまま全て破壊できるので、特に問題はないだろう。

その後、先ほどと同じ型の中型機が画面左上から現れる。同じように対処し、パワーアップアイテムを取る。

それと同時に、左右両側から出てくる砲台に張りついて、これらを破壊する。



1万点でゲ〜ット！

バベルの塔で点稼ぎ

大きな塔（バベルの塔）が見えてきたら、画面の最上部に移動する。

まず、左から砲台、ザコヘリ（またまた出ました、トリープ フリューゲル君）、砲台、ザコヘリ、砲台の順で並んでいる。そして次の段は、砲台4基にザコヘリ3基とになっている。これらの砲台のほうが得点ア

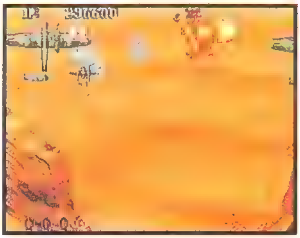
イテムを出すわけだが、どんなに頑張っても3つ全部を1万点で取ることはできない。これは、両端の2つが後から出現するためだ。

従って、1段目は最大でも真ん中と左右どちらかひとつの計2つしか1万点で取ることはできない。そして2段目は、真中2つと両端のどちらかの計3つだ。アキラメがカンジンだよ、キミ。深追いしてもいいけれど、飛び立ったザコヘリに体当たりされても当局は一切関知しないからそのつもりで。

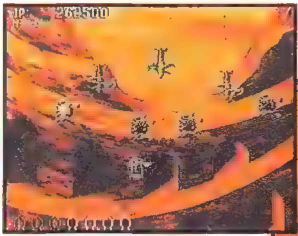
2つまではいけます

なお、このザコヘリのフリューゲル君はなかなかのガンバリ屋で、さっさと息の根を止めておかないと自機を慕ってどこまでもついてきてしまうのだ。小さいからといってないがしろにすると、忘れた頃にしっぺ返しされるかも。

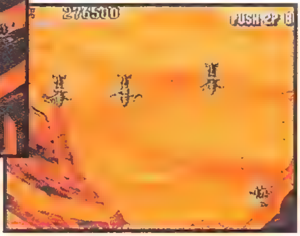
その後、中型機が左と右から各1機ずつ出現する。左のほうがわずかに先に出てくるので、真下に位置し、撃ち込んで倒すのだ。左側がスペシャルウエポン、右側がパワーアップアイテムを出すのだ。中央部に出てくるザコ機に注意しながら撃墜しよう。その直後にザコヘリが5機、自機に向かって突っ込んでくる。これを片づけてから、先ほどのスペシャルウエポンとパワーアップアイテムを取りにいったほうがいいだろう。



横からの攻撃だ



フリューゲル君を逃がすと…



結構シツコイのよネ

ボス 移動要塞 バジール3

このボスによる攻撃は、本体についている弱点（中央上部で開閉する砲台）と、ある程度の時間が経った後に本体側面から現れるアームとの2種類に分けられる。アームは4段階に変化していく（当然、攻撃もその都度違う）。まず、両アームを破壊し、そのあと弱点部をツブしていこう。

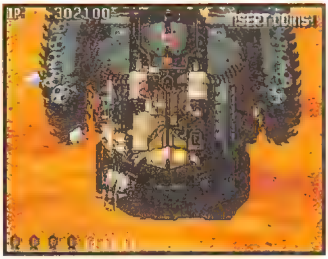
ボスが出現したら、画面最下段中央から少し左の位置で待機し、撃ち始める。弱点部分はまず、正面に大きい弾を2発×2回撃ってきて、通常弾を5発と破壊可能弾を5発撃ってくる。かわすのはそう難しくないだろう。これを2回繰り返した後、ボスの下の方のパーツが左右2つ開いて、通常弾を出してくるが、素早くボスの真下でさければ問題はないはずだ。お返しに破壊してあげよう。

このへんで始めまショ

ここで、弱点のハッチが煙を吹いて、腕が出現する。そうしたら、左の腕の尖っている部分の前に移動する。

ここで、弱点からの攻撃方法が少し変わるのだ。

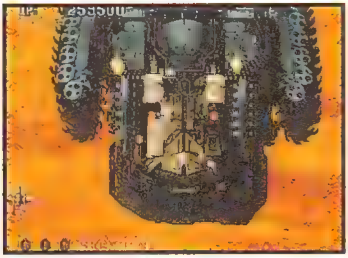
正面へ大きな弾を2発出したあと、自機を狙った通常弾を2発出し、3WAY＋自機を狙った通常弾2発を出す。再び大きな弾を2発出し、続いて自機を狙った弾1発＋3WAYを出す。これで一巡。あとはこれの繰り返しだ。


下の方の砲台を密かに破壊

それではアーム取り壊し作業に移ろう。その前にアームの各形態について簡単に説明しておく。

第1形態（両方）

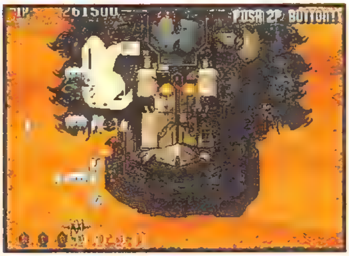
見た目はコワいが、実はとてもヨワい。真下へ破壊可能弾、ツイン弾、根元は奇妙な広がり方の3WAYをそれぞれ出してくる。が、ちょいと避けてちょいと撃ち込めばスグだ。


ちょいちょいでバーシバシ

第2形態

これには3つの砲身があり、それぞれについて説明する。

①自機を狙った破壊可能弾を2WAY、3WAYと交互に撃つ。
②大きい弾を真下へ1発。
③2WAY弾を真下と右斜め下に撃つ。


これもさほどカタくはない

第2形態

2WAY弾→3WAYの破壊可能

弾→自機を狙った2WAY弾→通常弾1発→2WAYの破壊可能弾→自機を狙った通常弾1発という順で攻撃してくるので、よく見て避けながら攻撃を加えよう。

第3形態（両方）

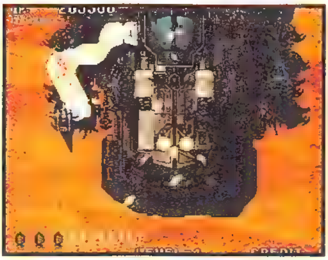
破壊可能弾と小さい弾をそれぞれ2方向へ斜めに撃つ。その角度はきつくなるが真下には攻撃してこない。

第4形態（両方）

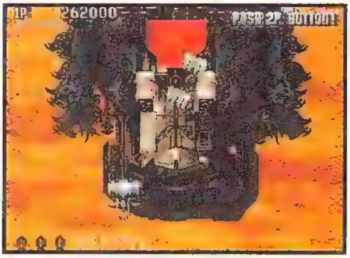
画面中央に向けて斜め方向に2WAYの破壊可能弾と、大きい弾の2WAY、自機を狙った3WAYを撃つ。特にこの自機を狙った3WAYには注意して、大きく避けるようにしたほうがいい。

といったような形態だ。攻撃における全体的な流れを解説すると、ブレイザーズの場合、まず左（右）アームの正面にまわり込み、ボスの弱点に自機の3WAYの右（左）側を当てるようにするのが理想的だ。そして第4形態になったら重なって撃ち込み、一気に破壊できればなおいいだろう。これがタイミングよくできれば、アームを破壊しおわって画面下に降り始めると同時に、弱点から2WAY弾が飛んでくることになる。

そしてボスの左（右）アームが完全に壊れたら、自機の3WAY弾の右（左）端が弱点に当たるような位置に自機を持って行く。弱点は正面に向けて5WAYのような弾をバラまくが、それには大きく開いている場所があるので、最小限の動きでかわす。そのまま誘導弾も使い、撃ち込みつつさけつつ破壊作業を完成させていくのだっ!!



張りついて一気に破壊！



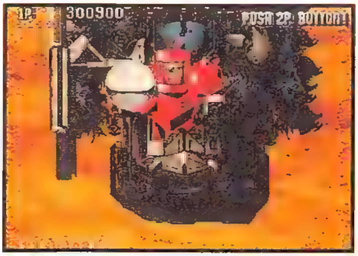
この小さい弾は結構速い、油断大敵！

耳ヨリなオハナシ

スペシャルウェポンの使いどころ

前記のように、ボスの攻撃してくるパーツは、それぞれが勝手に攻撃してくる。更に、パーツを破壊したタイミングによってはこちらの避けるタイミングもずれてしまう。強いアームを破壊し損なったときが使いどころといえるだろう。

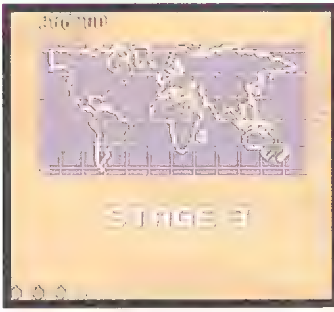
タイミングを失ったらGO!!



とぼけたカオしてガシャンガシャン

あなたならどうする

繰り返しになるが、ショットパワーの弱い機体（エレン&シンシアなど）は、ボス出現の直前に出てくる中型機×2のうち、右側（パワーアップアイテムを持っている方）を少し泳がせておき、対ボス戦に備えるといいだろう。



STAGE 3―left, right

ボーナスステージ

BONUS STAGE

STAGE3―left

戦車ツブしてキンコンカン

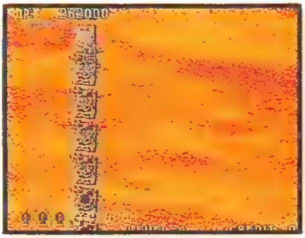
砂漠に戦車が64台並んでいる。最後の2台はパワーアップアイテムを、それ以外は得点アイテムを持っている。画面の最上段で待機、戦車に重なって破壊し、1万点を取りまくるのだ。うまくすれば、このステージで90万点近くまで稼ぐことができる(他の面での稼ぎも関係するが)。目指せ成金、大金持ち！　それでは戦車の出現パターンを解説しよう。

まず真っ直ぐに8台並ぶ。これが3回繰り返される。次に、8台が斜めに並ぶのが2回繰り返される。そしてこのあたりから、スクロールが目に見えて速くなってくる。最後の24台の戦車については、曲り方を覚えるのがベストだが、出現パターンはいくつかあるので対処できるように頑張ろう。また、最後のパワーアップアイテムは必ずゲットしよう。

機体的なことをいうと、やはりこの面でもブレイザーズがやりやすい。次点はホワイティといったところだろう。逆にやり辛いキャラは真尾まお、エレン&シンシアなど、ショット幅が狭い（狭くなってしまう）機体。そして移動スピードの遅い機体（コウフル&ホワイト卿）だ。これらを使うのなら、最後のパワーアップアイテムは絶対に落とさないこと。

2周目では…

スクロールが逆になり、非常にやりにくい。並び方も1周目とは全く異なる。戦車は計37～39台ほど。



こんなカンジの得点配分、なるべく上でとりたいネ

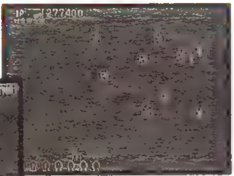
STAGE3―right

飛行機と一緒にぐるぐるぐる

画面上から出現する中型機を撃つと、きらきらきらーんとパワーアップアイテムを出してくれる。アイテムが1度に出る数には限界があり、12個出た後はどんなに撃っても出ないので、欲張らずにいったん取ってからにしよう。また、パワーアップアイテムをたくさん取るのはいいのだが、中型機の体当たりを受けると死ぬので注意。いくらボーナスステージでも、命までボーナスってはくれない。従って、スピードの遅い機体を使う人は無理をしないように。

2周目では…

1周目と内容は変わらない。が、中型機の速度が増している。体当たりに注意。

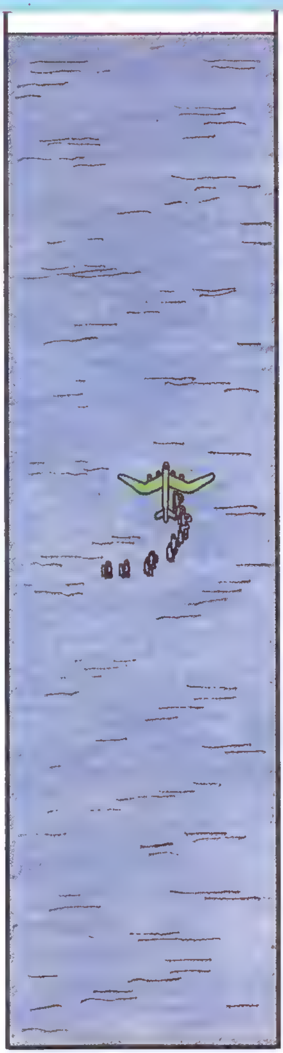


中型機は途中でいなくなったりします

Pがつながってると取りやすい

1周目攻略

left



right

STAGE 4—left

アメリカ グランドキャニオン

GRAND CANYON AMERICA

いきなり大型機に遭遇するの巻

この面の特徴は、パワーアップアイテムの数がランダムになっている箇所があるということだ。吉と出るか凶と出るか、全てはキミの運次第…まあ、ガンバっていきまショ。

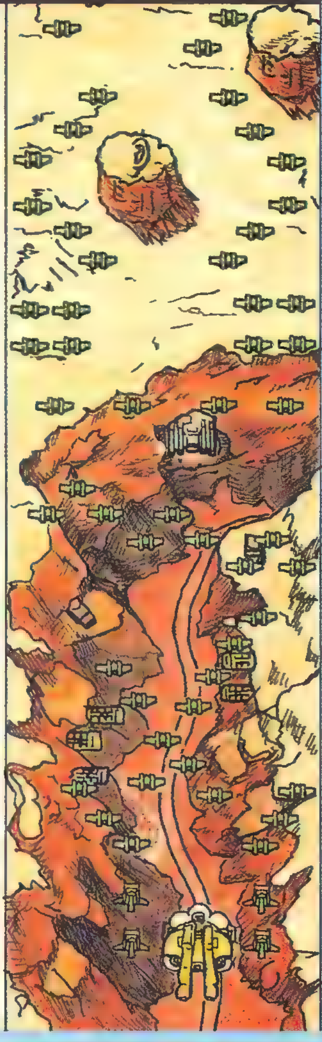
まず、スタート直後に中ボス級の大型機が画面中央にぴよ～んと降りてくるので、自分も負けじと画面中央で待ち構えてしまおう。しかるのち、撃ち込みつつ相手の懐（足みたいなものの間）に素早く飛び込んで張りつき、更に撃ち込むのだ（ショットパワーの弱い自機を使っている人は、ぜひともこの手を使おう）。このときしばらくするとザコ機が2機降りてくるが、気にしなくてもいいだろう。そのうち、やつは左右に動き出すが、こうなったら素早く後退するが勝ちだ。なぜならやつは動きながら、うにょ～んと曲がるヘンな2WAYを出してくるのだ。避けるにはこの2WAY弾は角度がきつい（弾と弾の間が狭い）ので、無理に抜けようとは思わずに大きくかわしたほうがよい。なにしろパワーアップアイテムを持っていることだし、スペシャルウェポンを使ってしまっても仕方がないかも知れない。

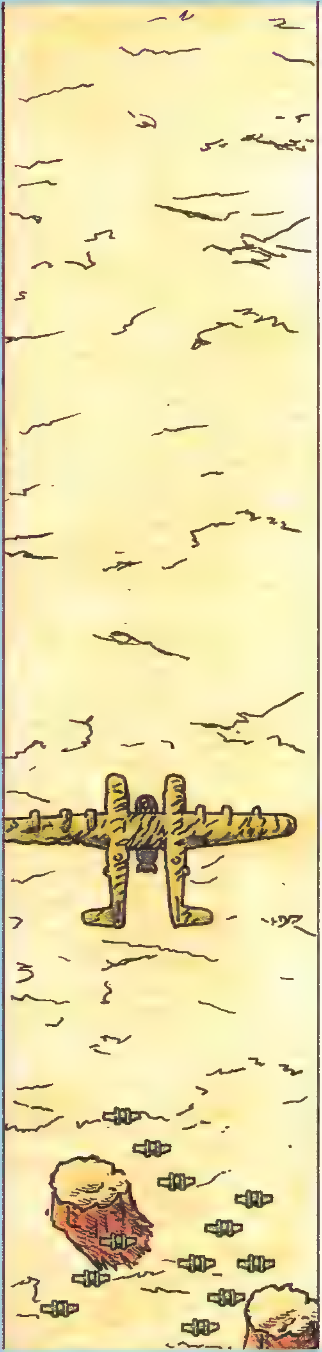
フトコロに入ってダダダダダダ

また、こいつを倒した後に出たパワーアップアイテムは少し泳がせておいたほうがいい。なぜなら悪くすると、この後で1つもパワーアップアイテムが取れない（出ない）かも

ザコラッシュの巻

その後、崖に砲台が左に3基、右に2基ずい～っと生えてくる。装甲車が左右の洞窟の中から1台ずつ出てくるあたりで白い戦闘機が編隊を組んで多数出現するので、出現パターンをしっかと覚えておくとよい。まず、大きめのザコ機が3×2機降ってきて、間髪を入れずにそれより小さいザコ機が5×2機降ってくる。次に3機編隊が右→中央→左の順で

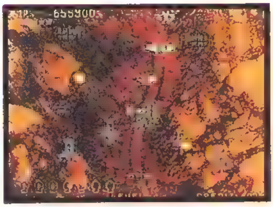




降りてくる。自機を左右に大きく振って対処するのも可だ。

崖が終わるあたりで白い戦闘機が横に並んで4機出現し、その時崖の一部分が崩れて砲台が出現する。これはザコ機を破壊しつつ、横か上から素早く重なって倒そう。スペシャルウエポンアイテムを出すので、頑張ろう。が、早めに倒さないと2機編隊のザコ機がくにゃくにゃ飛んでくるのに体当たりされてしまう。

その後荒野に出てからも、相変わらずザコ機の攻撃は続く。出現パターンはまず、2機編隊が左→右×3、次に3機編隊が左→右とくる。といって、ここではザコ機ばかり相手にしていてはいけない。このへんで登場する、巨大岩型秘密要塞×3を、きっちりキメて（運がよければ）パワーアップアイテムをゲットし、強いコになろう！



ザコザコザコザコザコザコ…ザコ！

ただの岩ではなかったよの巻

この要塞にはいくつかのパターンがあり、それによってはパワーアップアイテムが全く取れないという無慈悲な状態になることもあるのだ。

①ただの岩、自爆バージョン

勝手に爆発したあとは、無残な残骸になるか、人の顔になる。何も出てこない（キビシ～イ）。

②ただの岩、おとなしいバージョン

すかさず撃ち込んで壊し、パワーアップアイテムをゲット。

③目の岩

④耳の岩

⑤口の岩

様々な弾を様々なパターンで出す（出ないこともある）ので、避けつつ撃ち込み、パワーアップアイテムをゲット。

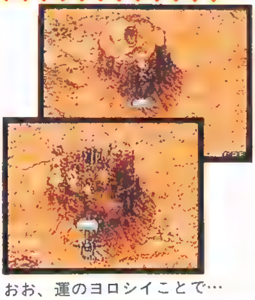
⑥砲台を隠し持つ岩

最も陰険パターン。自機を狙って大きい弾をかたまりで出してくる。スピードは比較的のろいので避けつつ撃ち込み、パワーアップアイテムをゲット。

⑦ロケットを出す岩

岩が割れて、中からロケットが打ち上げられる。画面上部に消えるが、しばらくすると逆さまになって落ちてくる。攻撃してこないうえ非常に弱く、パワーアップアイテムを出すが、スピードがなかなか速いので、タイミングが命だ。

ということで、賭に勝った人も負けた人も、元気出して対ボス戦だっ!!



おお、運のヨロシイことで…

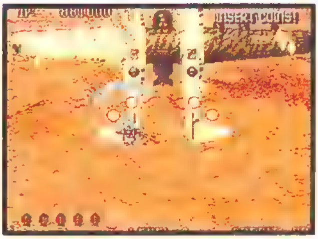
ボス
戦略爆撃機　天瑞

2つの胴体についている丸い銃座は、2WAYの大きな弾を出してくる。まずはこれを破壊しにいこう。

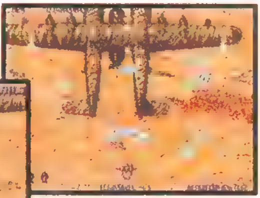
出現時に2つある胴体のうち、どちらかの真下で待っていて、ボスが画面上から降りてくるのに合わせて撃ち込み、銃座を破壊する。

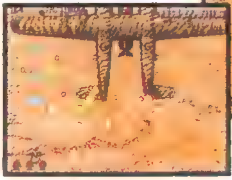
その銃座の上にある開閉式の砲台は、下に向けて2WAYか広い角度での3WAYを撃ってくる。

2WAY弾は広がりが少ないうえ、真下にしか撃ってこないので、ボスの真下（中心部分）に自機を位置しておけば楽にかわせる。3WAYは自機を狙ってくるときと、真下に撃ってくるときの2つがあり、狙われたときだけはよく見て左右に避けていこう。


丸い銃座からの2WAY

また、いつまでもボスを倒せないでいると、この砲台は自機を狙った5WAYを撃ってくるのでちとやっかいだ。そうなる前に倒すように頑張ろう。

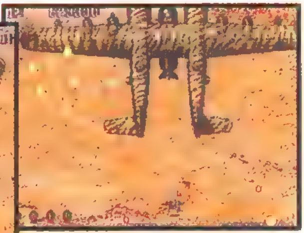

狙ってこないパターン

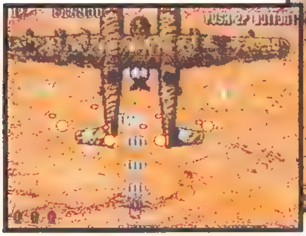

狙ってきたらしいパターン

左右の翼は、3WAYと4WAYの破壊可能弾を大量に出すが、読んで字のごとく破壊できるので、心配することはないはずだ。

ボスの中心部分は、大きい4WAY弾を出してくる。これは自機を狙ってくるが、常にボスの中心部の真下にいるようにすればかわせる。

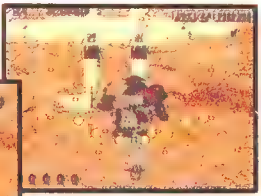
そうこうしているうちに、ボスが抱えている大型爆弾がすぅーっとはずれ、少し後退したのち不気味に光って爆発する。

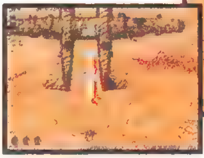

翁さん風に「破壊かのう…」


でかい4WAYは真下でＯＫ

これは見た感じちょっとコワイし、弾もいっぱい出る（大きな弾の6WAY、小さな弾の2WAYと3WAYがそれぞれ2方向に出る）ので、びびってしまうかもしれない。しかし、安心してほしい。これも御多分にもれず、ご本人の真下にいれば大丈夫なのだ。ただ、爆弾の動きに合わせることをくれぐれもお忘れなきよう…。

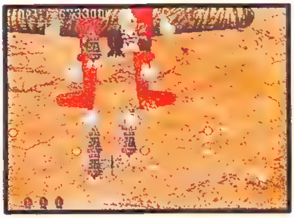
つまり、このボスに挑戦するにあたっての基本はズバリ『真下キープで弾を見る』だ。また、微調整が続くので、くしゃみは禁止だ（!?）。


爆発、恐るるに足らず…か


真下で待機

耳よりなオハナシ

このボスは変形などの複雑な攻撃をしないうえ、（ブレイザーズに限らず）フルパワーになっていればほとんどの場面で処理落ち（画面の動きがゆっくりになること）するため、攻撃を避けやすいのだヨ。よかったねぇ〜！



只今処理落ち中

あなたならどうする

このボスと戦うときに、最もその特長を発揮できるのがチャイカ&プーシカだ。所定の位置で待ってVショットを撃つときにそれを銃座に当てるようにするのだ。

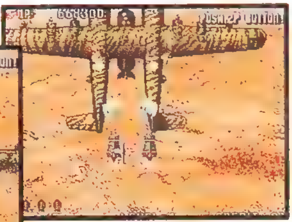
それを破壊したら今度は近づいてVショットを両方ともボスの弱点（翼ではないところ。ショットが当たったときのボスの光り方で分かるだろう）に集中させるのだ。

ただしこのように攻撃するためには、必要以上にボスに近づかなければならないので、リスクが大きい。が、これができれば爆弾が投下されるころにはボスは死んでいるはずだ。

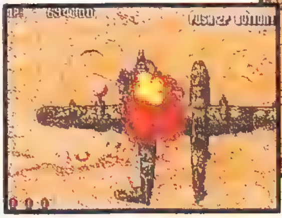
ちなみにブレイザーズでも、もっと近づくことによって同じくらいの破壊力を生むことができるが…ちょっと難しいかナ。

エレン&シンシアの場合、戦っている最中にパワーが落ちてしまうので、銃座は狙わない方がいいだろう。パワーが落ちる前に弱点を攻撃していこう。まあ、ショット幅が広いので、当てたくなくても当たってしまうだろうが…。

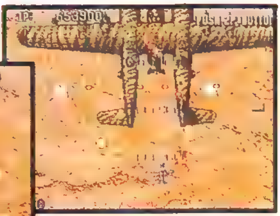
他のショット幅の広いキャラも、これと同様の戦法でいきまショいきまショ。



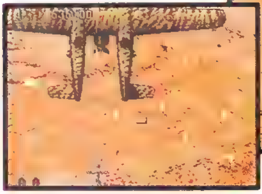
Vショットを銃座に…



爆弾爆発前にKOだ



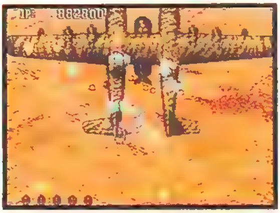
銃座は狙わない（が、当たっている）



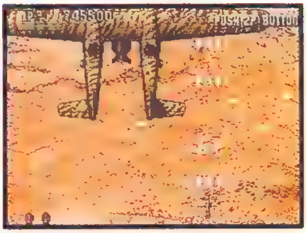
OH！ タヨリナ〜イ

もうかりまっか〜？

外れ箇所（銃座、翼）を全部破壊する。このときボスの爆弾が投下されるタイミング（ボスの真下に入り込めるように）と、自爆する時間を覚えておいて、翼が出してくる破壊可能弾を撃って稼ぐのだ。



このぐらい近づいてみる？



ハカイカノ〜ウ！

アイテムデータ
P×14
B×0
金×0

STAGE 4—right
ロンドン
LONDON

ザコ機をツブしてパワーアップ！

始めにいっておくと、この面はSTAGE 5—leftのロンドンと面構成がほぼ同じなのだ（といっても4面右の後に5面左を通ることはないのだが）。

まず、小型ミサイルが4機、画面上部中央からかなり速いスピードで落ちてくるので即破壊する。この小型ミサイルは、最後の1機にパワーアップアイテムがあるので覚えておこう。

その後、左上の方から大型ロケットが出現する。これもパワーアップアイテムを持っているが、なかなかカタい。おまけに自機を狙った弾を撃ってくるのだ。出現位置を覚えておいて待ち伏せし、速攻で破壊するのがいいだろう。

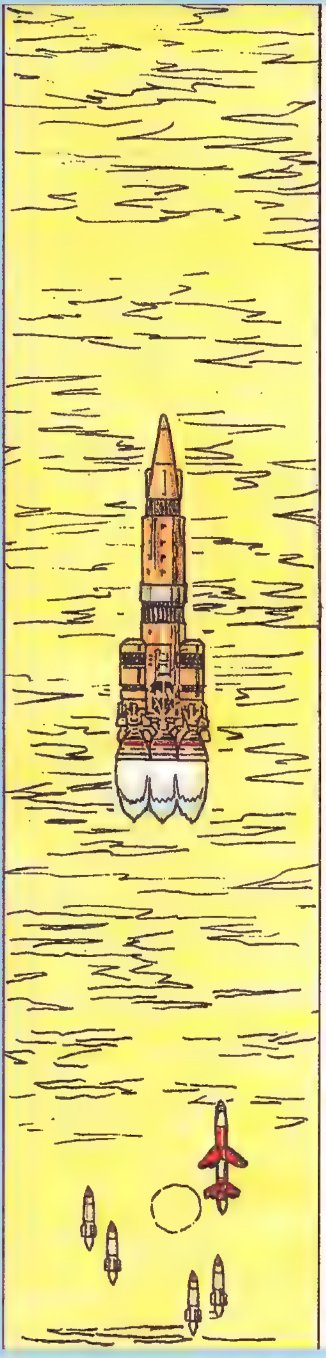
画面上部にぼーっと浮かんで出現する気球は、一見のほほんとノー天気な感じを受けるが、すぐに破壊しないと、自機を狙った大きな3WAY弾を撃ち返すというなかなかエグい攻撃を仕掛けてくるのだ。

その後も小型ミサイルがばらばらと攻撃してくるので、頑張って破壊し、パワーアップアイテムを取りにいこう。その数はかなり多いので、ちょっとしたボーナスポイントといえるだろう。

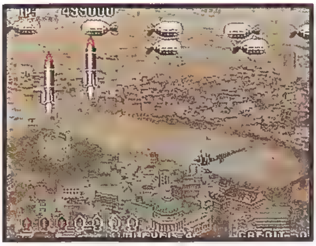
出現パターンはまず、2機ずつが中央→左→右→左の順で降りてくる。次に右上から4機が斜めに降り、真

一番はじめはここから

速攻で破壊しよう



下に向かって左↓中央↓右の順で更に4機ずつ降りてくる。この頃になると再び気球が3機出現するが、小型ミサイルを撃ちまくっていれば、3WAYの強みも手伝って早目に撃墜できることだろう。その後、引き続き小型ミサイルが数機出現し、これで小型ミサイルは打ち止めとなる。



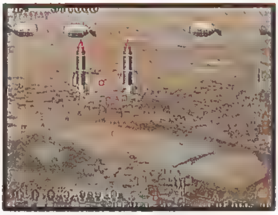
のほほ～んな気球さん達

ちょっと手ごわいやつら登場！

そして気球が4個並んで出てくる頃に、中型ミサイルが出現する。これは自機を狙った弾をぺふぺふ出してくるのだ。

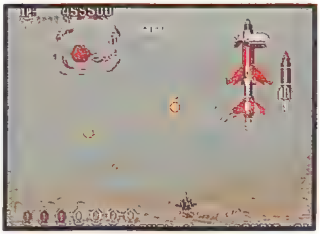
まず画面左上から3機が、いったん画面中央部くらいまで降りてきて、再び昇ってゆく。また、この『降りて昇ってパターン(?)』は、この面の中型ミサイル全てに共通している動きなのだ。次に画面右上から2機出現（この頃その近くから、大型機がもう一台出てくる）。次に中央部から2台、ついで右↓左↓左↓右の順で出現する。

また、このミサイルの耐久性はそう高くないのだが、これにさきほどの気球からの3WAY弾、挙げ句にその直後、大型ロケット1機による攻撃が加わってしまうのだ。従って、この忙しさはかなりのものだろいえるだろう。「ぎゃあ～！　弾がいっぱいだ～！」とパニクらず、落ち着いて対処していくのだ。それにしても、パワーアップアイテムを持っているのが最後の大型ロケットだけというのは、ちょっとカナシイ気もするが…。



このへんからが勝負だ

ここは敵の動きがわりと速いので、画面端に追い込まれてしまったり、そのほかピンチに陥ったら、惜しまずスペシャルウエポンを使った方が賢明だといえるかも知れない。なぜなら、ここを先に獲得した最強状態を維持したままで切り抜け、対ボス戦を有利に持っていければステキだからだ(?)。



がんばって切り抜けろ！

ボス戦略　ロケットV3

このボスは多段式ロケットになっており、1段壊すごとにボスの攻撃パターンも変化していくのだ。そしてボスとの戦闘中にパワーアップアイテムが出現するという、珍しい構成のボスでもある。

またこれは全ての段階においていえることなのだが、このボスの攻撃は、形態が変化する間に必ず弾が大きくとぎれる瞬間があるので、このときを逃さず張りついて撃ちこみにいこう。

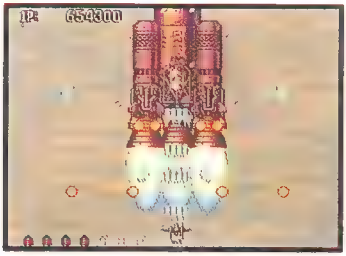
第1形態

ボスは画面下方から出現し、画面上に消えたのち、ゆっくりと降りてくる。このときには自機を画面中央の上段に位置させておく。

ボスが降りてきたらそれに合わせて降りつつ、なるべく近くから撃ち込んで大ダメージを与える（3WAYと誘導弾がすべて当たるように調節するのがベスト）。そしてボスが弾を撃ち始める前に、画面下部中央まで下がろう。

まず、小さい弾をバラまいてくる。ボスの真下にいれば安全だが、真下に撃ってくる2つは少々隙間が狭いので、横に避けた方が無難だ。

次に大きい弾をバラまくが、これもまた真下が安全だ。ボスの動きを見ながらしっかりキープでOKだ。

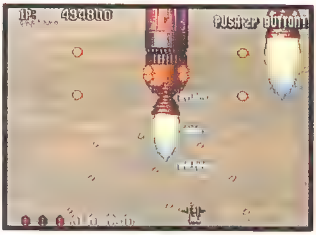


まずは真下で、ボスの動きを見ながら…

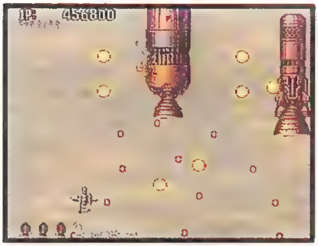
第2形態

またしても小さい弾のバラまきから始まる。ボスの真正面から自機1機分をずらして撃ち込もう。次に大きい弾のバラまきがくる。これはまたまた真下にいればダイジョブっス。これの繰り返しだ。

このとき、右側に補助ロケットが1機降りてきて、自機を狙った大きい弾を2発1セットで出してくるので、大きい弾のバラまきよりもむしろこちらに注意。パワーアップアイテムを持っていることだし、誘導弾を使って先にこっちを倒してしまっても可だ。



中央よりちょっと横で…



このときは左によけたほうが得策

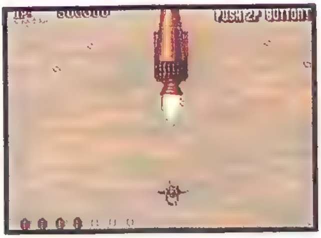
第3形態

小さい弾をバラまく。その形態は2つあるが、どちらの場合も例によって例のごとく、ボスの真下に合わせて撃ち込めば安心安心。左側には先ほどと同じように、パワーアップアイテムを持った補助ロケットが降りてくる。

真下でＯＫ、補助ロケットに注意

第4形態

小さい弾のバラまきがある。大体において、真下でかわせばOKだが、ときたま真下に弾を1発だけ撃ってくるので、そのときだけ自機をずらして避けよう。



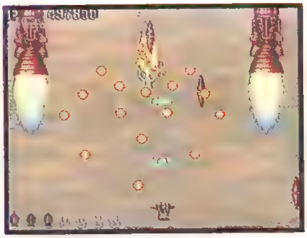
この１発に注意!!

第5形態

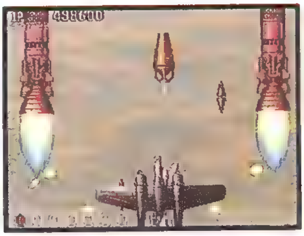
ボスの真下からやや左下に張りついて一気に倒すのが理想。ボスの根元のくびれている所には当たり判定がないので、ぎりぎりまで張りついてダメージを与えよう。ブレイザーズでフルパワーなら、連射連射で秒殺が可能だったりする。が、そうは問屋が卸してくれなかった場合、かなりツライ戦いになることは避けられない。

目指せ！　秒殺!!

まず、ボスが降らせてくる矢尻状の物体は自機の弾を通さない。また、やつがバラまく大きい弾の数も、理不尽と思えるほど多い。ここはスペシャルウエポンを使ってしまっても仕方ない、いや、素直に使った方がいいといえるだろう。



結構な弾数で…



それも可

耳ヨリなオハナシ

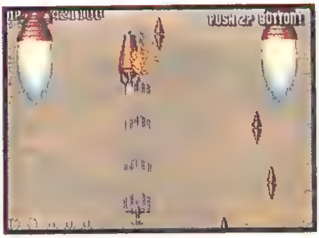
もうかりまっか〜？

このステージは、得点アイテムがひとつもないので、ステージの前半で大量に出てくるザコ機をせっせとつぶすしかない。出現パターンを覚えてチャ〜レンジだっ。特に小型ミサイルは最後の1機がパワーアップアイテムを出すので、ぜひとも押さえておきたい。

まるでボーナスステージ状態

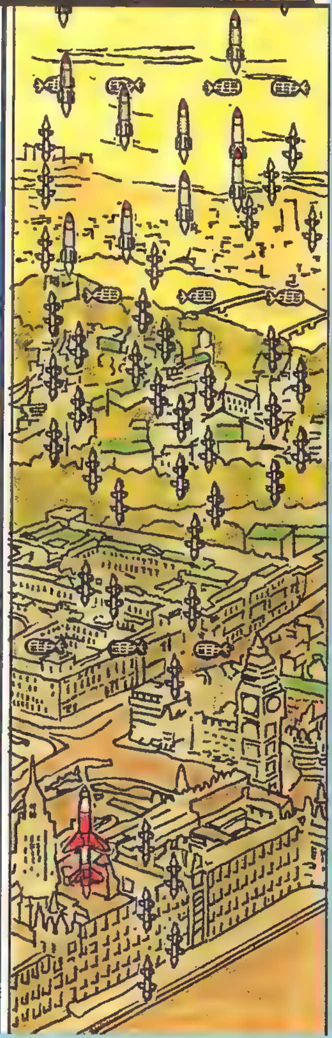
あなたならどうする

フルパワー持続時間が短いキャラ（真尾まお、エレン&シンシア）は、補助ロケットのパワーアップアイテムをモノにしたあとで、ボスの第5形態に臨むべきだ。また、張りついても速攻で破壊できそうになく、スペシャルウエポンも使い切ってしまったというカワイソーな場合は、画面最下段のボスの真下で撃ち続けるといいだろう。



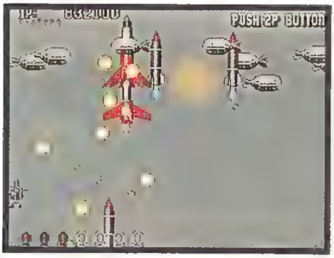
待ちましょう

STAGE 5−left
ロンドン
LONDON



ここが違うのだ！

STAGE4−rightの攻略でも触れたように、全体的な構成は、STAGE4−rightのものとほとんど同じだ。となると、攻略の中心はSTAGE4−rightとの相違点が中心になっていくと考えられる。それではまず、違う点を簡単に挙げていこう。



だーっ！　エグい、エグすぎる

①敵弾の数
4面−右では弾を撃ってこなかった小型ミサイルが左右に弾を出してくる。が、奴自身はそうカタくなっておらず、最後尾はパワーアップアイテムを出してくれる。

②敵の耐久力
全体的に、少しカタくなっている。

③弾の撃ち方
大型ロケットの弾の撃ち方やパターンが、4面−右よりシビアになっている。

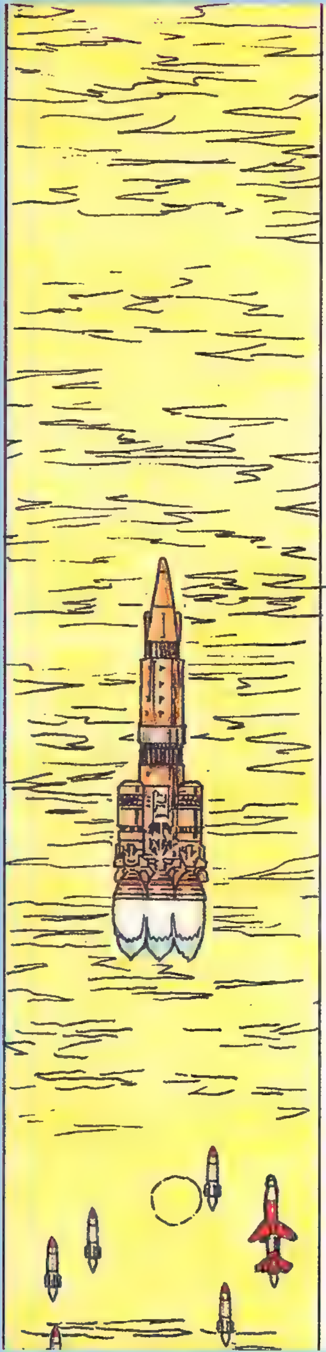
④中型ミサイル
移動パターン、弾の撃ち方が変わっている（後述）。恐らくザコの中では、これが一番大きく異なっているところであろう。

この4点が、主な相違点として挙げられる。また、敵の出現量が異なるため、アイテムの数なども違ってきている。

やっぱりザコ機でパワーアップ！

それでは、相違点を中心にステージ全体を見ていこう。

まず、小型ミサイルが攻撃してくる。パターンはSTAGE4−rightと大体同じだが、先ほども述べたように、生意気にも2WAY弾を出してくるのだ。これは角度が広



いので簡単に避けられるだろう。

この頃出現する大型ロケットのほうは、やや弾数が多くなっており、カタさも増しているようだが、STAGE4―rightと同様に対処すれば、そう問題はないはずだ。

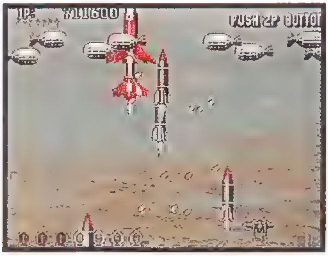
気球も隣との間隔が多少狭くなっていること以外には大きな変化はない。早目早目で撃ちにいこう。

やっぱりやつは手ごわかった

さて、小型ミサイルの攻撃が絶えると次は中型ミサイルの攻撃がやってくるわけだが、前にも述べたようにここは、STAGE4―rightと大きく違うところである。

まず、その出現パターンを見てみよう。STAGE4―rightでは画面上部から出現していたのに対し、今回は画面下部から上がってくるというパターンを取っているのだ（なにィ!?）。上から降ってくる敵に慣れてしまっているため、これは意外に戸惑ってしまうものだ。

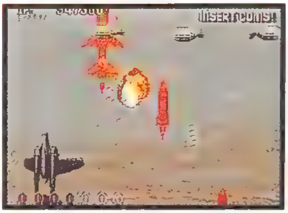
が、よく見ているとわりと規則的なことがわかる。まず、画面左下↓画面右下からそれぞれ2機ずつ出てくる。いずれも中央寄りのほうが先に出現する（このすぐあと大型ロケット出現）。次に右下↓左下から各1機×2回、左下↓右下から各1機×2回という順で出現する。



ツラい3WAYっス

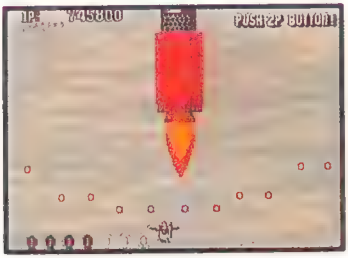
はじめの2機はまださささやかに(?)自機を狙った弾を1発ずつ出してくるだけなのだが、増えてくるにしたがって、3WAYで自機を狙ってくれたりするのだ。しまいには大型ロケットまで予想外の攻撃を見せてくれる。あの細い身体から大きな弾をぼぼぼぼぼっ!!と自機に向けて撃ってくるのだ。また、STAGE4―rightではパワーアップアイテムを出したのに対し、このときの大型ロケットはスペシャルウエポンアイテムを出す。こうなったら安全第一だ、ヘルメットをかぶって頑張ろう(?)。

ただ、ひとつだけ注意したいのは、この中型ミサイルと大型ロケットとの複合戦で追い詰められた場合には、くれぐれも画面端の上方には逃げないように、ということだ。端から出てきた中型ミサイルに体当たりされてしまうのだ。そんなときはスペシャルウエポンを使いなさい、使ってしまいなさい!!



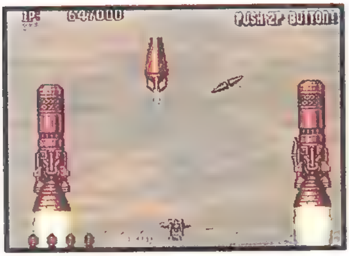
やむを得まい

ボス 戦闘ロケットV3


ちょっとセマい？

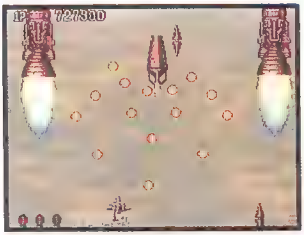
まったく同じ攻略法が通用するので、STAGE4―rightのボス攻略を参照するように。ただし、第3形態の攻撃のバラまき弾は、ボスの真下の安全地帯がちょっと狭いので慎重にかわそう。

STAGE4―rightで触れた通り、ボスが降らせてくる矢尻状の弾は、自機の弾を通さない。しかもここで出てくるこの弾の中には回転するものが混じっている（これもSTAGE4―rightと違う点）。これは当然横の当たり判定が広いので、ますます弾が通らなくなり、さらなる苦戦を強いられるのだ（誰かタスケテェ〜!）。


回転する矢尻氏

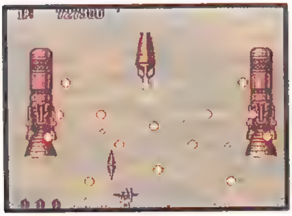
結局のところ、張りついての速攻が一番だ。が、これはその戦法ができないキャラ（エレン&シンシア…）を無視した問題発言だという声もある。

また、最終段階を画面最下段で戦う場合のことだが、ボスは3WAY気味に、正面に大きい弾、両側にバラまき弾を出してくる。正面に位置している場合、ボスの真下に合わせてちょん、ちょんと動くようにすればこの弾は避けられる。この弾は。


ちょん、ちょんとな

耳ヨリなオハナシ

スペシャルウェポンの使いどころ


もう、使うしかないでショ

矢尻状の弾は、かなりの速さで降ってくる。もし自機がボスの動きに合わせて避けているとき、そのさけた先に矢尻がきてしまうようなら、迷わずスペシャルウェポンを使ってしまおう。誰もキミを責めたりはしないヨ。

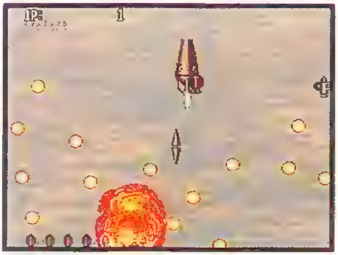
自己救済自己破壊

不覚にもやられてしまい、最弱状態になった場合の救済措置というのは、特にシューティングゲームではいろいろ考えられている。もちろんソニックウイングス3もその例外ではなく、やられてしまったときにパワーアップアイテムが1つ出るようになっている。が、ほとんどの場合、1つでは効果が薄い。そこで思いついた史上最強の方法をここで伝授しよう。それは…もう一度やられてし

1回

まうのだ（!!）。

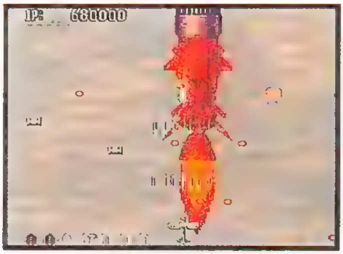
2回やられればパワーも2段階アップ！ もちろんスペシャルウエポンは全部使って、せいぜい悪あがきしてから実行するのだ。またこれは、他のゲームでの応用がきくテクだから覚えておこうね（もしかして怒ってます？）。



2回

あなたならどうする アタ〜リィ〜!?

エレン＆シンシアとマーカムは、自機の当たり判定が大きい。つまり、攻撃がきたときに咄嗟に正面にまわり込んだとしても、やられる確率が非常に高いのだ。とくにマーカムは、自機の移動スピードが異常に速いので、真中に合わせることと自体が難しい。更につけくわえるなら、自機のショットパワーが低いので自然と対ボス戦などが持久戦になって…。



ちょいと斜め下

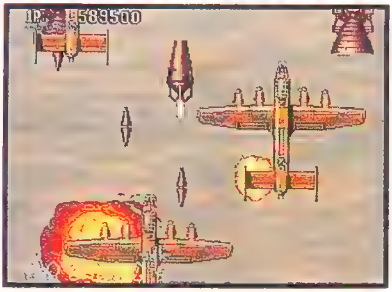
ちょいと斜め下

つまりこのようなキャラや、自機を真中に合わせる自信のない人は、自機をボスの斜め下に位置してかわしていくのが最も無難だといえるだろう。

コレでいくのじゃ〜！

キートン、マーカム、エレン＆シンシア、アレックス

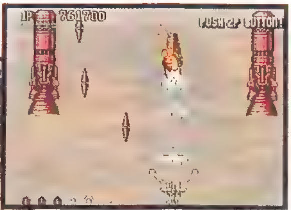
ショットの幅が広いこれらの機体を使っている場合、降ってくる矢尻状の弾にさえぎられてしまって全く弾が通らない、という事態に陥りやすい。従って、こういった機体を使う場合は何も考えず、ボスに張りついた後矢尻状の弾を見て、即スペシャルウエポンをぶちかましてしまえーっ！



矢尻氏来たる！ かましたれーっ！

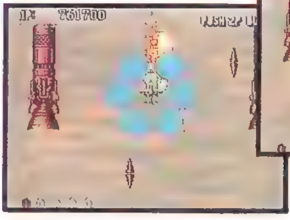
真尾まお

レーザーがなかなか強いので、画面最下段であってもわりと楽に戦えるだろう。また、必殺技ともいえる『Bボタンおしっぱなし攻撃』を使ってもいいだろう。



最下段もいいでしょう

これはなおいいでしょう



アイテムデータ

P×6
B×1
金×4

STAGE 5-center

ノルマンディ フランス

NORMANDY
FRANCE

ザコ機を片づける

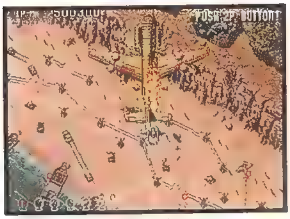
スタートと同時に中型機が出現する。結構大きいしインパクトもかなりあるので、さぞかし…と思いきや、さほど派手な攻撃はしてこない。6WAYを撃ってくるので、とりあえず安全地帯である奴の真下に潜り込み、連射連射でスバヤク倒すのが最も手堅いだろう。ブレイザースで最強ショットなら、あっという間だ。涼しいカオしてパワーアップアイテムをゲット。せっかちな人は機の出現時に、画面の中ほどまで上がっておき、大型機の後部に張りついて画面下まで一緒に降りながら撃ち込んでいってもよい。6WAY弾を撃ってきたら、真下に陣取って撃ち込むのだ。

なお、奴の出す機雷は放っておくと爆発して2WAY弾を撃ってくるので、敵機本体を倒し終えたら撃って破壊するのがベスト。

画面右上からザコ機の4機編隊、地上にはパワーアップアイテムを隠し持つトーチカ、画面左上から同様にザコ4機編隊とトーチカが出現する。律儀にパワーアップアイテムを回収していこう。

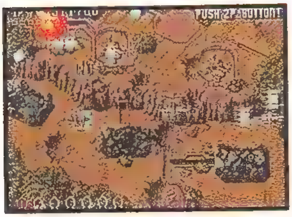
また、トーチカの近くに位置している3基の対空砲は放っておくと結構撃ってくるので、パッパと破壊したほうがよいだろう。

その後出てくる道路や畑に出現する戦車は、ほとんど攻撃してこないので、鼻歌でも歌いながらいきましょう。

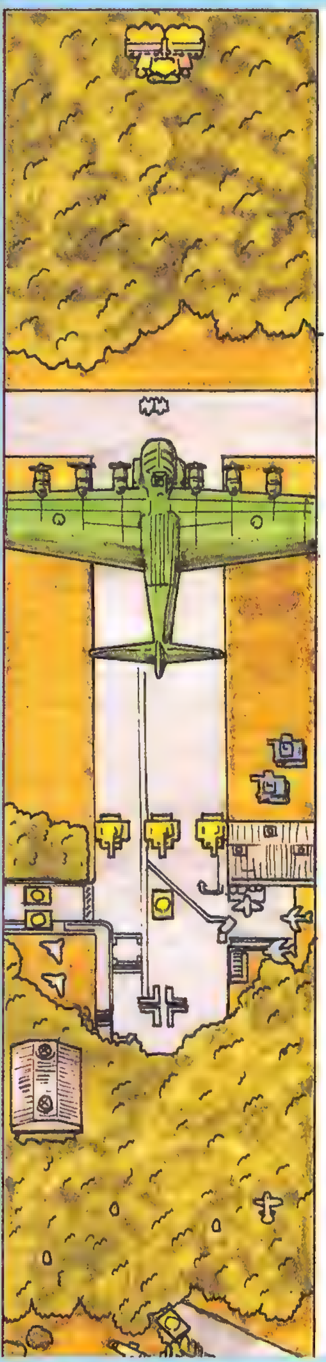


見た目はコワいが意外にヨワい

手堅くパワーアップ！



1周目攻略



ザコ機から逃げる

　さらに進んでいくと、森の中に戦闘機が止まって（埋まって）いる。これはこのままでは倒すことはできない。奴らは1度ビョ〜ンと飛び立って画面上に消えた後、降りてくる。そして自機を狙った3WAY弾を2〜3回（このシリーズでザコキャラが何度も攻撃してくるのは珍しい）撃ってくる。

このタイミングで上に向かえばぬけられる

　こっちから攻撃していけるのはこのあたりからなのだが…奴らはザコキャラにしては非常にカタいので…弾を撃つ前に破壊するのは…はっきりいって難しい。せいぜい右に寄って一番はじめに降りてきた機を倒した後は、不本意かも知れないが逃げに徹するほうが無難だ。だからこれを避ける自信のない人は、スペシャルウエポンの用意をしておいたほうがいいだろう。

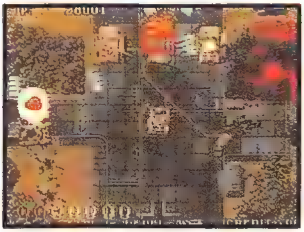
　とりあえず、画面の右端で最初の一機に挑んだら、ゆっくり下を通って左から左上に移動すれば比較的避けやすいといっておこう（でもやはりスペシャルウエポンの用意をしておいたほうがいいだろう）。

　ちなみにそのとき、画面左側に倉庫のような建物があり、これにはパワーアップアイテムが入っているのだが…健闘を祈る。

だめだと思ったらすかさずコレ

再度ザコ機を片づける

　次に滑走路に出る。十字路のようになっているところにザコ戦車が何台かあるが、そのうち十字路の真中の1台とその向こうの3台には得点アイテムが入っているのでゲット。また、右側にある倉庫のような建物にはスペシャルウエポンアイテムが入っているので、さきほどの戦いで消耗した人への一服の清涼剤…（？）気を取り直していざ、ボス戦へ…。



このへん平和なので得点ゲット！

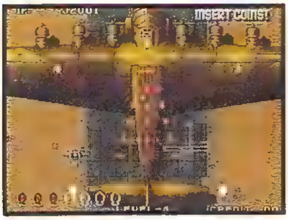
ボス

輸送機 Me323ギガント
人型機動兵器 レインファイア

このステージのボスは、滑走路を飛び立とうとしている『輸送機・ギガント』を破壊すると、その中から『人型機動兵器・レインファイア』が出現する、という二段構えで構成されている。特に『レインファイア』は、なかなか突拍子もない攻撃の数々で、プレイヤーを驚かせ、ときには楽しませてくれたりもする。

第1形態（ギガント）

安全地帯が多数あるので、好みのところに合わせて置き、そのまま撃ち込んで倒してしまう。なんて、なんてお気楽な攻撃方法なんでしょう…。おまけにパワーアップアイテムまで出してくれるなんて、ボスのくせにもしかして結構いいひと？


THE　安全地帯

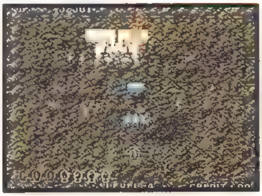
第2形態（レインファイア）

この段階では、ボスは画面の上方を孤を描くように移動しつつ攻撃してくる。弾の撃ち方はボスの向いている方向によって変化している。

それではやつの攻撃パターンとその対策を説明していこう。

はじめまして

①ボスが下を向いているとき
小さな弾をバラまいてくる。あわてずさわがず自機をボスの真正面に置いて避けよう。そのほかにも死角はたくさんあるので、避けるのは簡単だ。

とりあえずバラまく


②ボスが斜め下を向いているとき
広い角度の2WAY＋自機を狙った破壊可能弾を出してくる。
画面下部中央に陣取って、誘導弾で破壊可能弾をこわしていくのだ。

このへんで…

という2つのパターンを、①→②→①→②→①と繰り返したあと、今度は画面の上部中央で真下を向く。そしてビーム砲8本と、左右両方の外側に、それぞれ6発ずつの弾をバラまいてくる。

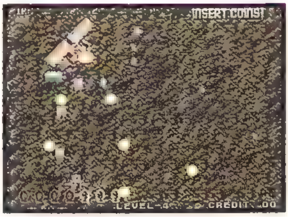
これの避けやすいポイントは幾つか考えられるが、最も無難なのはビームの外側ギリギリのあたりだろう。ここなら、バラまきの弾にも当たらないですむ。ちなみに、ビームのド真ん中で避けることもできる。隙間スキスキ派のキミ、チャレ～ンジ、チャレ～ンジしなさい。

そしてこのあと前記の①と②の攻撃にもうひとつパターンが加わる。

今度は真ん中にちゃれ～んじ！

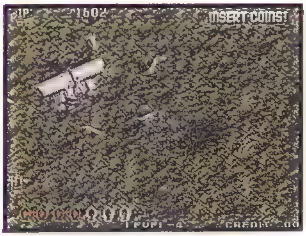
③小さい弾を2発1セットで2WAY＋自機を狙ってくる大きい弾の2WAYという攻撃だ。斜めと真横の2つの姿勢から繰り出してくる。

斜めのときは、ボスの斜め下で、真横のときは、真横の画面端で避けるのがいいだろう。この段階に達した後、ある程度ダメージを与えると次の攻撃パターンに移る。



これもこんなカンジで

④回転しながら短い青いレーザーをバラまく攻撃。人はそれを発狂と呼ぶ…。



ハッキョー!!!!!

この攻撃が始まる前に、ボスの動きが鈍くなって画面の中央に移動するので、その間に画面左下に自機を移動させておこう。ここが大体安全地帯だ。大体、というのは完全な安全地帯ではない、ということだ。

時々飛んでくるレーザーが、自機に当たるところにくるので（これはいつくるのかはっきりしたことがいえないので、各自でよく見切ってオクレ）そのときだけ少し上に動いてかわそう。

これが終わると今度は画面上部中央に移動し、その後変形してびょーんと超巨大なビームを放ってその生涯を終える。真ん中や端にいれば安心だ。

やられてしまいました

ちょっと見えませんが、私は今、左下にいます

耳ヨリなオハナシ

BOOOOOOOM！

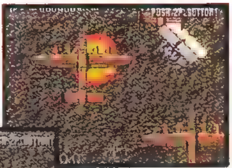
スペシャルウェポンの使いどころ

8本のビーム砲を撃った後は必ず斜めを向いて弾を撃つのだが、この時（つまりビーム撃ってから、斜めを向いて攻撃を始めるそのとき）は、攻撃から攻撃の『間』がないので、非常に避けづらい、というか避けるための空間を作りづらいので、自信のない人は使ってしまってもいいだろう。怒りませんヨ。

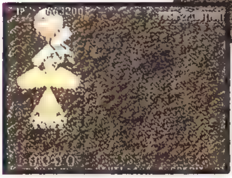
うぅ…使ってしまえ！

あなたならどうする

アレックスはビームが終わったら即スペシャルウェポンだ（それでも遅いかも知れない。躊躇せず、さっさと使おう）。そして当たり判定の大きい機体を使う人、自機が遅い人は『レインファイア』の自爆待ちという積極的な（ンなわけないだろ！）攻撃方法を選ぼう。



これでもかこれでもか



火の鳥に食われるレインファイアの図

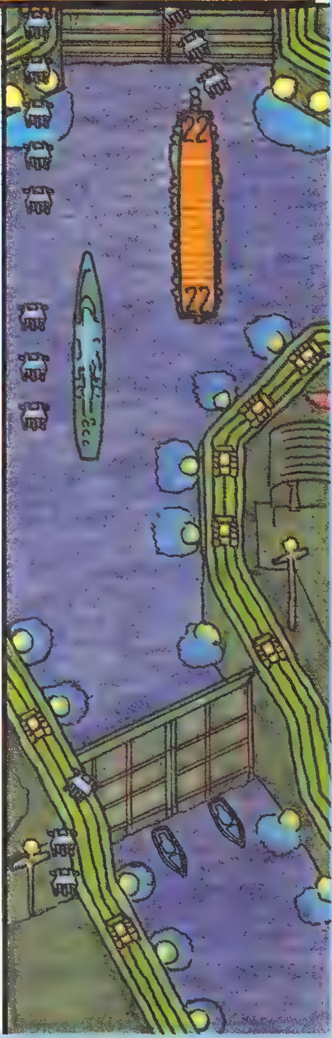
アイテムデータ

P×4
B×1
金×5

STAGE 5-right

中央アメリカ パナマ運河

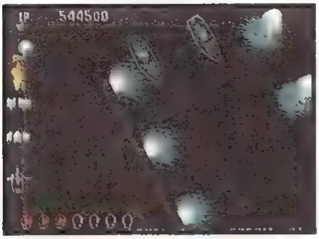
THE PANAMA CANAL
CENTRAL AMERICA



クラ〜イ画面に潜むアイテム

このステージには多くの得点アイテムがある。まずそれらをなるべく効率よく、高得点で取るようにしたい。

スタート時に画面左端に見える街灯にはパワーアップアイテムがあるので当然ゲット。また、運河上にいる小さな船2隻もとりあえず破壊してみよう。



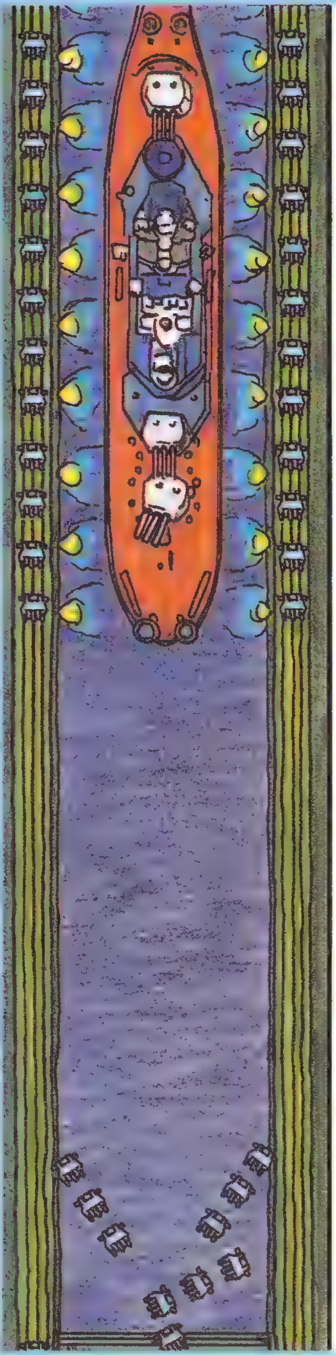
まずはこれにてパワーアップ！

なにもしていないおフネさんをためらわず破壊

そうこうするうちに、左方向から見覚えのある青い戦闘機（本名『艦上戦闘機　XF5U−1　フライングパンケーキ』）が3機やってくる。

ボーナスステージではあんなにたくさんのパワーアップアイテムを我々に提供してくれたカワイイやつだったのに、今回は何も出してくれないのだ。そればかりか、後半面では実に目ざわりというか邪魔な役を演じ切ってくれている。…といったことはさておき、軽〜いタッチでとりあえず撃墜。

おや、あなたは…



1万点　ああ1万点1万点

そのあと画面左上の道路上に移動し、出てくる戦車を破壊して1万点をゲット！　再びこの青い戦闘機の編隊が出現したあと、左右両方の道路上に戦車が現われる。「うーむ、どうしよう」などといっているヒマはない。1万点ちゃんの命は短いのだ。すみやかにどちらかを選び、行動を起こすように…。

その後右の方の道路に出現する戦車3台は、全て1万点で取ることができる。まさに1万点天国（このへんちょっとおおげさかナ）。

ちょっと迷っちゃったみたいネ～

1万点ＧＯ！

パワーアップ作業に従事する

このとき画面右側にある街灯（スタート時と同型のもの）を壊し、パワーアップアイテムを取るのを忘れずに。また、この街灯の少し上方にある建物にはスペシャルウェポンアイテムがあるので、これも遠慮せずいただく。

戦車を破壊し終わってふと気づくと、運河の中に中型艦が2隻連行している。左のほうが先に出現するので、左→右の順で重なって破壊。これらは破壊可能弾と小さな弾を撃ってくるので油断は禁物だ。また、それぞれパワーアップアイテムを出すが、このうちどちらかひとつを、ボス戦に備えて直前まで泳がせておいたほうがいいだろう。

このあとはボス戦まで、ただただ例の空飛ぶパンケーキがちょろちょろするだけなので（約20機ってトコかナ）ただただ撃ち落とすのみだ。

まず左を破壊

右のパワーアップアイテムは泳がせる

ボス 重戦艦 モンタナ

ロンドン面のボスに次いで長い対ボス戦だ。また、ボス自体の耐久力を考えると、それ以上かとも思われる。だが、ポイントを踏まえて戦えば決して怖い相手ではないのだ。

ポイントは、自機のパワーがどこまで持つかということだ。

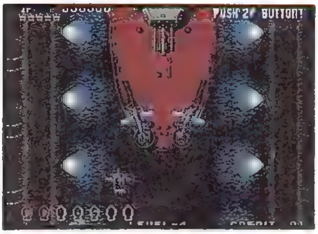
ぽよよ〜ん

一瞬光って

第1形態

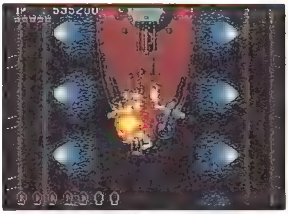
スクロールが停止すると、暗闇の中に巨大戦艦の影がぼや〜っと現れる。そして、戦艦の主砲が3WAYを撃ってくる（そのため、ほんの一瞬だが画面が明るくなるのだ）。ちょっとびっくりするが、画面中央部分にいなければ大丈夫だ。

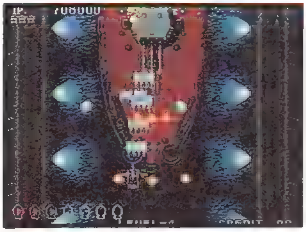
本格的に画面が明るくなると、船尾にカタパルト機×2がいるので、まずこれに張りついて速攻で破壊しよう。


アラ、停電なおったみたいネ…

第2形態

スクロールが再開し、先ほど3WAY弾を撃ってきた主砲の後にもう1基の主砲が現われ、この2基との戦いになる。

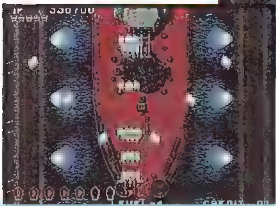

カタパルトを攻撃


3 WAYの隙間で攻撃

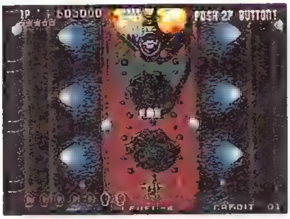
この3WAY弾の間に入って下の主砲に撃ち込みたいところだが、弾と弾の間が狭くなり少々シビアなので、自信のない人は横に抜けて撃ち込む用意をしよう。避ける場所の目安はレベル表示のEとVの上だ。

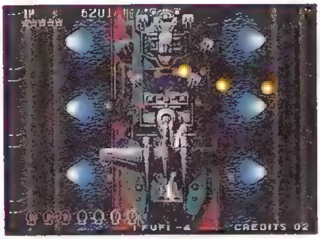
上の主砲は大きい角度にしか弾を撃ってこないので、これは意識せず、正面に撃ってきたときにだけかわせばいいだろう。なるべく自機の誘導弾と3WAYの正面を当ててダメージを集めるようにしたい。

艦橋についている砲台は、それぞれ2WAYの通常弾と2WAYの破壊可能弾を撃ってくる。これは特に問題なく破壊できるだろう。


基本的にはこのへんで…

第3形態


ここなら安全、なんなく破壊


苦しくなったみたいネ…

主砲を破壊すると、更にスクロールして艦橋が出現する。この周りについている砲台6基は全て2WAY弾を出し、前部の艦橋は小さい弾の4WAYを出す。後部の艦橋は、大きい弾の5WAYと時計まわりに大きい弾をバラまく。

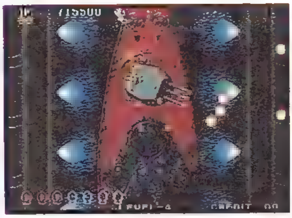
2WAY弾は撃たれたときに動かなければ、そのまま避けられる。

そして前部艦橋の撃つ4WAY、これが厄介だ。これも弾自体は動かなければ避けられるのだが、弾を撃つ艦橋が近いところにあるので少々きついと思う。対応としては、

①画面最下段の中心で動かない。
②4WAY弾がきたら即スペシャルウエポン。

このうちどちらかをおすすめする。

第4形態


キービシーイが…

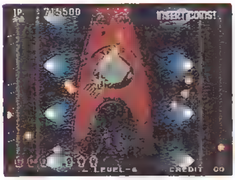
艦橋を破壊すると次は、前部主砲＋砲台2基だ。

主砲は回転しながら大きい弾の3WAYを撃ち、しかもこの弾が異常に遅く、それでいて弾の発射間隔は狭いので避け続けるのは難しい。更にその後ろにいる砲台は、自機を狙った2WAY弾を撃つ。更に悪いことに、これがボス並みにカタいのと、主砲が邪魔になるため、ここから破壊することはほぼ不可能だと思ったほうがいいだろう。つまり、普通にやったら避けきるのは至難の技だ。

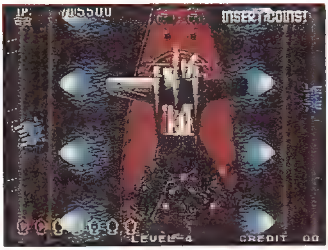
そこでこの攻略では多少のリスクを承知で、安全地帯ではないが速攻で倒せるポイントを紹介する。それは主砲の上だ。主砲の上で目の前の砲台の2WAY弾をかわしつつ、主砲（＝弱点）に撃ち込もう。

具体的な方法としては、主砲の上の右側に乗っかり、砲台が撃ってきた弾を左側に避けてかわす。弾が通り過ぎたら右側に戻る。

弾避けはあくまでも砲台の上の中だけでやろう。


がんばって避けてくれ

耳ヨリなオハナシ


パワーが落ちたら潔く…

もしここで死んでしまったためにパワーが落ちた場合、最後の主砲の場面で左右から出現するザコ機を殺せなくなってしまう。ということは、前述の方法で敵弾を避けることはほとんど無理に近くなってしまうということだ。

こうなってしまったら、張りついた挙げ句にスペシャルウエポンでゴリ押しして片づけよう。

また、超避け派の方には、この状態でも砲台の弾を左右に避け、敵機を上から下に引きつけて、張りついたまま戦い続けることもできるといっておこう。

STAGE 6–left, center, right

ボーナスステージ

BONUS STAGE

STAGE6―left

真ん中が安地らしい…

アイテムキャリアである青いザコ戦闘機（パナマ運河ステージにも登場）がかくんかくんとたくさん出てくるもの。これを撃つとパワーアップアイテムを出すのだ。

画面中央で弾を撃っていれば、出てきたパワーアップアイテムが勝手に自機の方に集まってきて、勝手に回収されてくれる。

はっきりいって、どのキャラでもそこそこ簡単なボーナスステージといえる。やはり一番有利なのはブレイザーズだろう。誘導弾で後ろにまわったザコも残さず壊してくれるのだ。

ただ、このザコは放っておくと弾を撃ってくることがあるので気をつけよう。

2周目では…

1周目と全く同じだが、青いザコが弾を撃ってくる頻度が増しているようだ。

STAGE6―center

降岩確率100%

画面上部からごんごんと飛んでくる岩を破壊するもの。

大きい岩を破壊すると、小さい岩×2になる。それを破壊するとパワーアップアイテムを出すのだ。画面下部の中央で構え、正面の岩だけに撃ち込むようにするといいだろう。が、ショット威力が弱いと始めのひとつがなかなか取れない。

機体別に考えると、ブレイザーズと真尾まおは、とりあえず1つでもパワーアップアイテムを取ったら後は避けに専念した方がいいだろう。

その他の機体であっても、左右に弾が出るとこれが岩に中途半端なダメージを与えてしまうことになり、分裂してきたものに当たる危険性も大きい。自機のショットパワーが正面のみ強く広いキャラについては、この面は比較的やりやすいだろう（エレン&シンシア、アレックス等）。

2周目では…

1周目と同じ。

STAGE6―right

なんでですかぁ…

画面上から現れる中型機が、画面下に向かって爆弾を落とす。

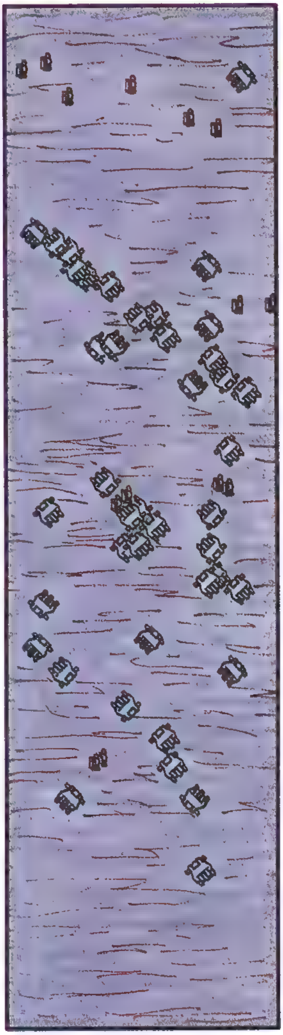
この爆弾を破壊するとパワーアップアイテムを出すので回収したいところだが、爆弾はどんどん落とされてくる。おまけにこれらを撃ちそこねると、画面下で爆発し、自機を狙う弾になる。また、弾、爆弾、中型機のいずれかに当たってもやられてしまうという、ほとんど踏んだり蹴ったりの状態(?!)。

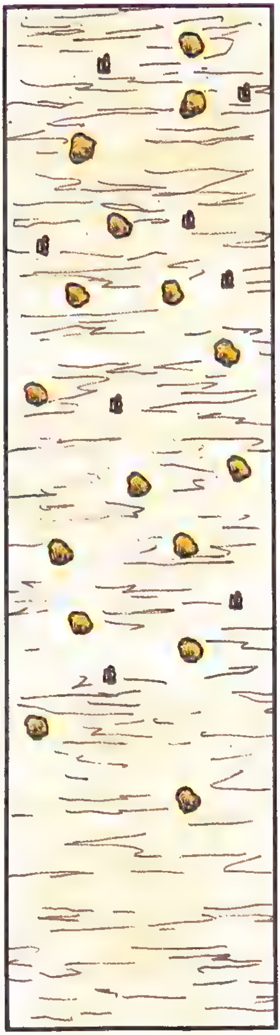
従って、この面ではひたすら中型機の下で落とされる爆弾を破壊しよう。出てきたパワーアップアイテムを取っている暇も余裕もない。「なんでこれがボーナスステージ?」と思ってしまうほど、イジワルな作りになっている。

2周目では…

あろうことか、爆弾が出す弾の速度が増している。ただでさえ苛酷なボーナスステージなのにね…。これはもはや完全に『修行ステージ』デス…。

1周目攻略

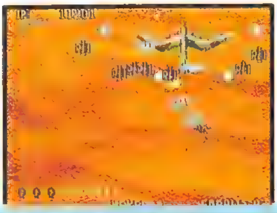




left

center

right



アイテムデータ

P×1
B×1
金×0

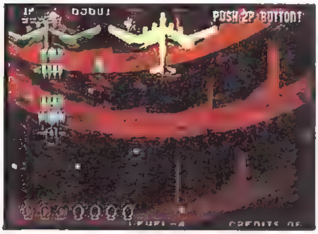
STAGE 7-left

北アフリカ砂漠

NORTH AFRICAN DESERT

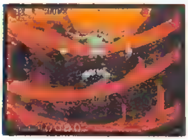
イキナリの中ボス登場！

まず最初に中型機が2機出てくる。
まず画面左のほうから1機目。こいつはパワーアップアイテムを持っている。2機目は画面中央に出てきて、スペシャルウエポンアイテムを出す。



4 WAYの間に入って撃ち込む

この中型機は下に4WAY弾を撃つほか、真上に1発弾を出す。真下のあたりに自機を位置させておけば、4WAY弾の死角に入ることができるだろう。
といったところで、いきなり中ボス『**クロスファイア**』の登場だ。


上に同じ…

とりあえず…

まずは画面の中央上方に自機を置いて待とう。そして、中ボスが画面内に現れたら下にさがりつつショットを連射して、中心部についている2つの砲台を破壊してしまおう。この2つの砲台は2方向に弾を撃つが、正面にいれば隙間に入ることができるので安全なのだ。

さて…

次に狙うべきは、左右に1つずつついている大きな4連装砲だ。自機を狙って撃ってくるし、4発の弾の隙間に入って避けることは不可能に近い。4発の弾の幅も広いので、早めに破壊してしまいたいものだ。
まず、中心部から破壊可能な弾をバラまいてくるが、ショットを連射していればこれは問題ないだろう。
このときに、4連装砲の正面でバリバリ撃ち込む。そして破壊可能弾の

1周目攻略

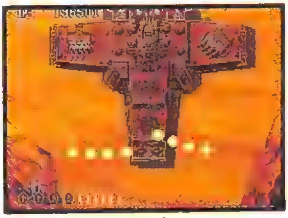
バラまきが止まったら、4連装砲が弾を撃つ合図だ。タイミングよくさっと右か左に動いて避けよう。お勧めのパターンとしては、1回目の4連装砲の弾は左側の砲台の正面からスーッと左へ、2回目の弾は右側の砲台の正面から右に避けるというもの。大体この直後にどちらか片方の砲台が壊れるので、後はもう1方も破壊しにいけばよい。

4連装砲の弾の後、中心部から、自機を狙って大きな弾がくる。3WAY→4WAY→5WAYの順になっているので、よく見て避けよう。その直後に小さな弾が4発くるが、これも気をつけていれば大丈夫。

左右の4連装砲を破壊するまでは、以上の攻撃の繰り返しとなる。

4連装砲を両方破壊するとボスの攻撃が変化する。

最初に破壊可能弾をバラまくのは前述と同じ。次に、3WAY→4WAY→5WAYの大きな弾がくるのも同じ。しかし、その次の攻撃が問題で、下に向けて小さな弾を高速でバラまいてくる。この小さな弾は4WAYに撃つのを繰り返しているのだが、左に向けて撃つときは右の発射口から、右に向けて撃つときは左の発射口から出している。そのため、中央付近で避けようとすると両側の発射口からの弾をすべて避けなければならない。


タイミングよくさっと避ける

ここは右か左に大きく移動し、飛んでくる弾が少ないところで隙間を見つけて避けよう。一応、中ボスの正面からほんの少しだけ左右に動いた位置でも避けることができるので、スリルを求める人はこちらの方法をどうぞ。

次に、大きな弾を上下左右に出してくる。まあ、避ける必要があるのは、下に向かって撃ってくる5WAY弾だけだ。これは特に難しくないだろう。

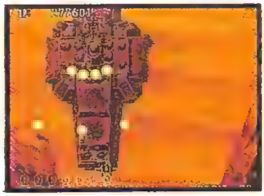
ココがポイント

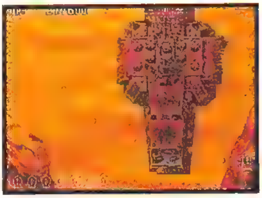
この次の攻撃が非常に問題。大きな弾を6発×2セット撃ってくるのだが、困ったことに自機を狙っている。6発の弾の幅が広いので、ひとまとめにして大きく避けることは大変難しい。よって、隙間に入って避けるしかないのだが、隙間の位置がいまいち特定できないのだ。一応安全な避け方はある。真ん中の2発を真下に撃たせてその間を抜ける方法と、少しだけ斜めに中心の2発を撃たせて避ける方法の2つだ。後者の方法が特にお勧め。というのは、少し斜めにこの弾を撃たせると、うまいことに2発の弾がひとかたまりになり、3WAY弾と見なすことができるようになるのだ。その3WAYの隙間に入るようにすれば、うまく避けることができるだろう。ただ、そうはいってもかなり難しいので、自信がなければスペシャルウェポンを使用してしまっても…。

次の攻撃は2WAY弾の連射。撃つ方向を少しずつ回転させながら連射してくるが、ボスの真正面にいれば弾は勝手に自機の脇を通り抜けていってしまうことだろう。

これで攻撃が一巡になる。この後は再び破壊可能弾のバラまきに戻り、以下繰り返しとなる。

この中ボスに関しては、特にこれといって攻撃のチャンスなどはないので、地道にダメージを与えて倒すしかない。がんばろう。


3WAY・4WAYときて、お次は5WAY


高速バラまき

ボス 生体兵器 大王イカ

イカが砂漠のまっただなかにいるだけでも侮れないのに、その上登場の仕方がマ○ン○ーZみたいだ。なにやら地形も怪しいし…。一体何者なのか?

このボスと戦う際、まず注意点が1つある。それは、このステージでは最初の1つ以外はまったくパワーアップアイテムが出現しないということだ。さきほどの中ボスとの戦いでまずパワーが最強段階から1ランク下がっていると思われるので、このボスとは、パワーが下がったままの状態で戦わなくてはならないのだ。そのため長期戦は必至。つらい戦いになるということを肝に銘じておこう。

イカ登場！

第1形態

イカの色が青緑の状態。まずは口の部分から小さな弾を出す攻撃が続く真下に3WAYを撃った後、自機を狙って間の狭い2WAY、真下に2WAY、狭い2WAYの順。これに破壊可能弾も混じっている。簡単な方法は、3WAY弾のうち真下に飛んでくるものをその右か左ギリギリで避け、その後すぐに真正面に移動するというもの。この時、ショットを連射して、破壊可能弾を確実に撃ち落とすように。

次に、2本の長い足から弾を連射してくる。このときはボスの中心の真下に自機を置いておけば大丈夫なのだ。この足は破壊できるが、次の形態になると復活するので相手にしないほうが得策。

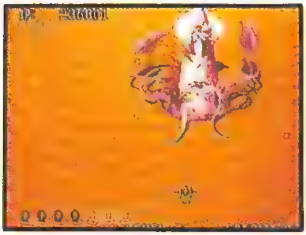
3 WAYちょっと避けて…

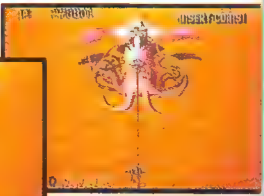
第2形態

一定のダメージを与えると、色が赤くなる。まずはさっきの形態と同じく、足から弾を出してくる。そのほかに、以下のような攻撃が追加される。

最初に必ず足からの弾がくるが、このときが曲者で、同時に口からレーザーを出してくるのだ。…といっても、最初のうちは判定がないので、まずはボスの正面に合わせて足からの弾を避けよう。そして、自機の近くに飛んでくる弾をやり過ごしたらすぐに横に移動する。すると、判定が現れたレーザーから見事に逃げられる。レーザーは判定がないときは赤く、判定が現れると青くなるのでよく見ていれば判別できるのだ。

他には、口から弾を出してくる攻撃があるが、いずれも注意していれば避けられるものばかり。基本的に、


足から弾攻撃


赤はまだダイジョブ

青はよけーる

自機はボスの正面付近に置いておけば弾を避けやすいだろう。

このボスで最も気をつけるべき攻撃は、頭の部分からの攻撃だ。頭をよく見るとなにやら女性のレリーフのようなものがあるが、この部分が青く変色したときが要注意（この時「チチっ」という効果音がある）。自機を狙って弾を数発出してくることがあるのだ。

この弾は間に隙間がないので全体を大きく避けるしかないのだが、これが他の攻撃と同時に来てしまうと結構やっかい。そうはいっても特別な対処法はないので、気をつけて避けてくださいとしかいいようがない。がんばってくれ。

こうなったらチューイ！

スルドイ攻撃がくる

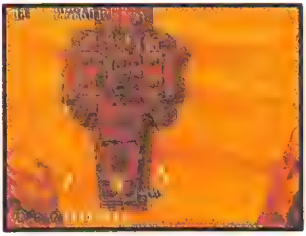
耳ヨリなオハナシ

スペシャルウェポンの使いどころ

ボスが2体いるだけのステージではあるが、このボスが非常に強い。そのため、このボスを確実に倒すために難しい攻撃がきたときにスペシャルウェポンを使っていくのがよい。

特に使うべきところは、1体目のボス・クロスファイアの第2段階。大きな弾の6発×2セットだ。この攻撃は非常に厄介なので、必ずスペシャルウェポンを使う、と決めてしまってもよいだろう。

他には、大王イカの攻撃のうち、頭の部分を青く変色させた時の特殊な弾。大きな弾の2WAYと回転弾2つ、というのがその詳しい内訳だが、この攻撃単体では大したことがない。しかし、他の攻撃とこの攻撃が同時にきてしまうと厄介なことになるのだ。他の攻撃はボスの正面で避けると避けやすいものが多いのに対し、この攻撃は自機を狙ってきているので、正面にいると食らってしまう（あらかじめ自機がボスの正面にいた場合）。こんな場合はやはりスペシャルウェポンを使うとよいだろう。


ここですネ、使うところは…

そしてここもですネ

あなたならどうする

ここでは特に機種別で攻略に差が出ることはない。

ただ、『**クロスファイア**』の後、大王イカの登場前にパワーアップアイテムがまったく出ないというのが最大の問題だ。どんなにフルパワー持続時間の長い機体でも、パワーは下がってしまうだろう。

ここで問題になるのがエレン＆シンシア。そう、パワーが1段階下がると、最弱状態のあのひどい装備になってしまうのだ。

もうこうなったらしかたがない。エレン＆シンシアでは、大王イカはある程度粘ったらスペシャルウェポンを連発して、速攻で倒してしまうことをお勧めする。さいわいエレン＆シンシアのスペシャルウェポンは非常に強力で、あっという間にカタをつけることができるだろう。

やばい、やばすぎる…

くらいなさ～い！

STAGE 7-center

東南アジア遺跡

SOUTHEAST ASIAN RUINS

アイテムデータ

P×4
B×1
金×0

中ボス『異次元魔術師ファイアマスター』トージョー！

このステージは非常に短いのだが、それに反比例してかなり難しいものになっている。まずは、左から中型機が1機出てくるが、ガンガン撃ち込めばあっさり破壊できることだろう。パワーアイテムをゲット。

そしてこのステージの中ボス『ファイアマスター』のご登場だ。中心の本体のまわりを、仏像の顔が4つ、衛星のようにくるくるまわっているという奇妙な奴。まずはこの4つの顔を破壊する。この顔は、ただまわっているだけならいいのだが、何と弾を撃ってくる（驚くことじゃないか）のだ。まずは画面中央で待っておき、4つの顔のうち、下にある1つを速攻で壊してしまおう。ただしこのとき、画面の上のほうにいると、勢いよく突っ込んでくる中ボスに体当たり！　ということになるので、少し下のほうで待つようにしよう。

次に左の顔に接近して、これも速攻で破壊。後はボスの正面で弾を避けながら本体と残り2つの顔を撃つ、という作業に入るのだ。このとき曲者なのが、どこからともなく現れるヒトダマ。結構数が多いので厄介だが、真下にしか進まないので、よく見ていれば避けられるレベルだろう。

ここでビビって画面の左右の端のほうにいってしまうと（このあたりにはヒトダマは飛んでこないからね）、中ボスを破壊できずに、逃げ際の発狂攻撃を受けることになってしまう。頑張って正面で撃ち込もう。

ハッキョー～!!

努力したにもかかわらず中ボスを破壊できなかった場合、つらい攻撃が待っている。まずは自機を狙っている大きな弾が1発。これはまだなんとかなる。できればこのうちに中ボスを破壊したい。もしここで破壊できないと、自機を狙った3WAY弾を出すようになってしまう。こうなったらもう中ボスを破壊することはあきらめて、画面の端のほうに移動し、小さい動きで3WAY弾を避けることに専念しよう。

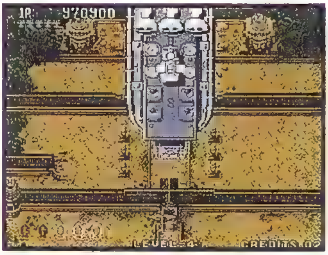
中ボスを倒したら（あるいは逃げられた後）、画面内を漂っているであろうパワーアップアイテムとスペシャルウエポンアイテムを取ろう。念のためいっておくと、このアイテムたちは仏像の顔を破壊することで出たものだ。

ボス
古代兵器 マルス・ヴェスタ

ここのボスは不思議な奴で、三通り（本当はもっといる）のボスに変身するのだ。その三通りとは、自機と同じ姿をしたもの（ドッペルゲンガー?）、ソニックウィングスの地中海ステージのボス『ポモルニク』、マンボウ（前作の最終ボス）、だ。

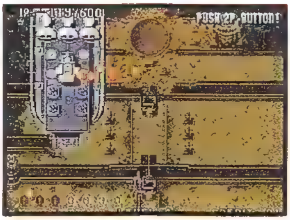
しかも、こいつは戦っている最中にもほかの形態に変身するという厄介者。さいわい、与えたダメージは蓄積されていくので、倒すことはそれほど困難ではない…と思う。

まずは地中海ステージのボスから。非常になつかしい敵だが、ソニックウィングスに登場したときと比べると全然弱いので安心だ。

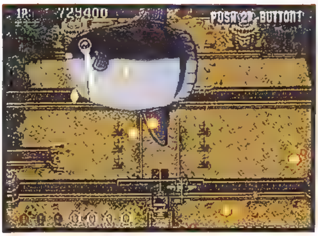

こんにちは～

こいつの攻撃は、4つの小さな砲台からの2WAY弾、中心部からの3WAY弾、後ろの大きな3つの砲台からの2WAY弾の3種類がある。4つの小さな砲台は破壊することができる（しかも非常に耐久力が低い）ので、まずはこの4つを破壊してしまうと楽だ。第一、こいつの弱点はこの砲台の後ろ側にあるので、撃ち込んでいれば勝手に壊れてくれることだろう。

他の攻撃も、ボス自体が小さくなったせいか、非常に攻撃範囲が狭い。左右に大きく自機を動かしているだけで、あっさりと弾をすべて避けることができるだろう。ソニックウィングスで脅威だった最終発狂形態も、ないようなので楽勝だ。大きく動きまわりつつ、ちまちまと中心部にダメージを与えていこう。


大きく避けていこう

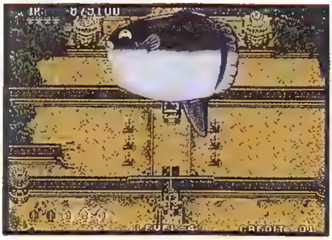
次にマンボウ。こいつはなめてかかると結構痛い目にあう。というのは、それまでに与えたダメージ量で、攻撃方法が変わるのだ。


マンボウ泣かせてパターン

基本は、口から2WAY弾を撃ってくるというもの。まず、与えたダメージが少ないときは、この2WAY弾は破壊可能弾なので楽勝だ。しかし、ある程度ダメージを与えるとこれに、自機を狙った大きな弾がまじり、さらにダメージを与えると、2WAY弾が破壊不能の大きな弾になる。まあ、2WAY弾は真ん中にいれば死角なのでなんてことはないだろうが。

しばらくすると、お尻の部分から弾を鬼のように出す。しかし、自機をマンボウの口の正面あたりに置いておけば、この弾は全然自機のほうに飛んでこないはずだ。

そのほかに、口からも大量の弾を出す攻撃がくることがある。しかし、これまた、マンボウの口の正面にいればなんなく避けることができる。

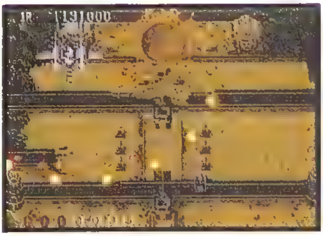

ゴキゲン？

ダメージを与え続けて、あと少しで死ぬ、というところまでいくと、マンボウの表情が変わって涙を流すようになる。結構笑えるぞ。

最後に、ドッペルゲンガーの攻撃を説明しよう。こいつは予測できる通り、自機の種類によって攻撃方法が違う。ここではブレイザーズを使

用しているときのドッペルゲンガーの攻略を述べることにする。

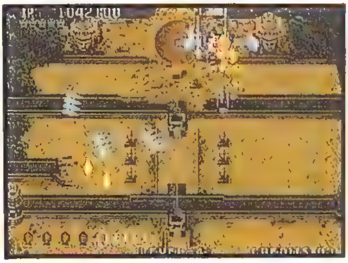
最初の攻撃は、小さな弾と大きな弾による複合攻撃。大きな弾を前方に数方向に撃ちながら、真下に小さな弾を4発出す、というもの。この攻撃を避ける最もよい方法は、ボスとX座標を大きく離して、大きな弾のみを避けるという方法。ボスの正面付近にいると、小さな弾と大きな弾の両方を避けなくてはならないわけで、あまりにつらい。小さな弾は真下に飛んでいるので正面で見切ることは比較的容易だが、隙間が非常に小さくなることがあり、瞬時に自機の位置を微調整せねばならない。


大きな弾のみ避けよう

次の攻撃は、自機を狙っている大きな弾を数発出すというもの。これは特に問題ないはずである。

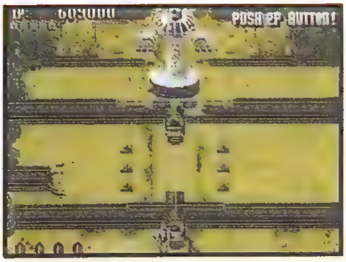
その後は、しばらく(結構長い時間)破壊可能な弾をボロボロとバラまく攻撃が続く。このときはボスに接近してひたすらショットを連射しよう。大ダメージを与えるチャンスだ! 最初の攻撃(大きな弾と小さな弾の複合攻撃)のときはボスと距離を離して弾を避けることに専念し、この「破壊可能弾モード」のときにボスにダメージを与える、という具合に戦い方にメリハリをつけるようにすれば結構ラクに対処することができるボスだろう。

ここで激射!!



耳ヨリなおハナシ

このボスでは隠れキャラが出ることがある。それはあの大京都タワー!!なんと、前作で登場したときと同じ、例の動き(後ずさりした後、自分で足を踏み外して墜落する)をして、勝手に自爆してしまうのだ。はっきりいって笑える。出現する確率は低いが、是非一度は見てほしい。

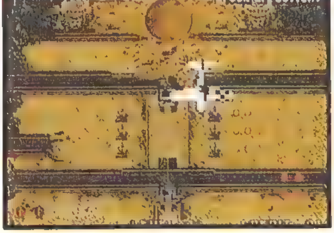

こんにちは、大京都タワーです

あなたならどうする ドッペルゲンガー・オン・マイ・マインド

それでは、他の機体でのドッペルゲンガーの対処法について解説していこう。ここでは、特に注意を必要とする攻撃だけを取り上げていく。

メカキートン

こいつのドッペルゲンガーは大して強くない。気をつけなければならない攻撃は、真下に向かって小さな弾を3発つなげたもの(通称バルカン砲)を高速で連射するというもの。非常に高速なので、見てから避けるのはなかなかつらい。この攻撃に常に気をつけ、あまりボスの正面に自機を置かないようにしよう。


バルカーン!

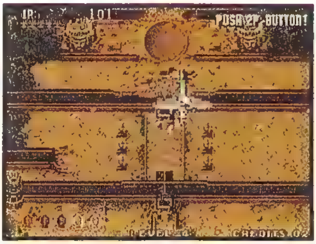
緋炎

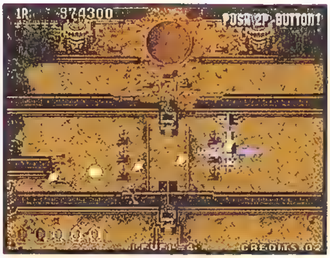
非常に強いボス。まずひとつめの注意点は、2発セットの小さな弾。この小さな弾がお互いの周りをまわるようにくるくる回転しながら飛んでくるのだ。この回転弾は、2発セットで大きな1発の弾と考えて避けるようにしなければならない。

もうひとつ難しい攻撃がある。自

1周目攻略

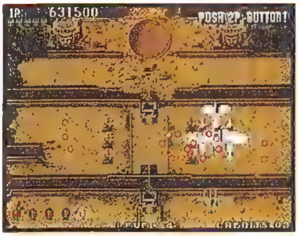
機を狙って破壊可能弾を猛烈に連射してくるのだが、数発に一発の割合で通常の大きな弾が混じっているのだ。ボスの正面付近で破壊可能弾を撃ち続け、大きな弾がきたときだけ素早く反応してちょっと左右に動いて避ける、というのが理想。


２発セットでくるくるくる


破壊可能弾＋大きな弾

真尾まお

ホーミング弾が特徴的。まず左右両側に3発ずつ通常弾を撃つのだが、これが実はホーミング弾で、しばらく真横に進んだ後に自機の方に向かって方向転換してくる。まあ、弾数もスピードも大したことはないので、あらかじめ意識しておけばよい。


この後ホーミングします

チャイカ＆プーシカ

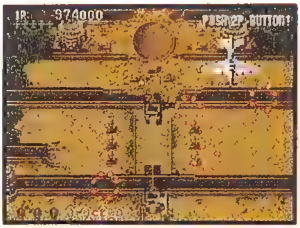
真下に向けてリング状の大きな弾を出してくる。これはボスの正面にいなければ大丈夫だ。

ホワイティ

自機を狙うリング弾を撃ち、同時に大きな弾を数方向に撃つ。これが少々厄介だが、うまく隙間に入ってほしい。

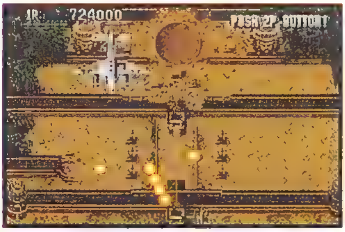
マーカム

バルカン砲の大きな弾バージョンが結構びっくりするが、基本どおりに正面にいないようにすればよい。


リングリング

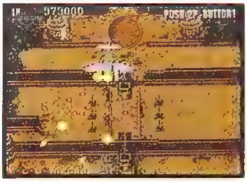
コウフル＆リヴァー卿

大きな弾を自機を狙って4回撃つ。4回目のときには弾が3WAYになっている。4回目では隙間に入って避けよう。


結構大きな隙間、余裕だナ

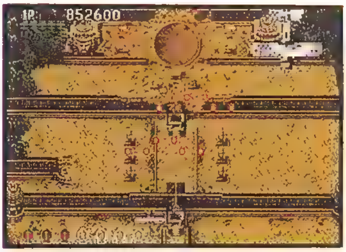
アレックス

自機を狙った大きな弾の2WAYとリング弾の2WAY攻撃に注意。いずれも自機を動かさないことだ。


これです

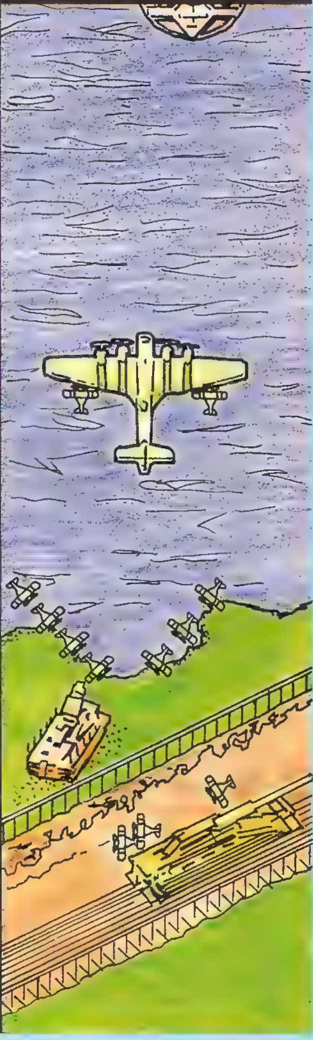
エレン＆シンシア

真下に向けて小さい弾を同時に6発撃つ。6発の幅が広いので自機を正面付近におかないように。


見た目結構フクザツ

アイテムデータ
P×4
B×0
金×1

STAGE 7-right
ソビエト要塞
FORTRESS OF THE SOVIET UNION



中ボス『親子攻撃機ズヴィエノ9』出現

まずステージ最初ではザコ戦闘機が数機出てくる。これは弱いので、あまり気にする必要はない。2つの地上物からそれぞれ出てくるパワーアップアイテムは、どちらか一方を中ボスが出てくるまで泳がせておき、それから取るほうが得策だ。

そうこうするうちに、大型の攻撃機の中ボス『**親子攻撃機　ズヴィエノ9**』が出現する。

まずは尾翼の部分を攻撃して破壊しよう。このパーツは自機を狙って弾を撃ってくる。単発ではあるが、自機との距離が近いので、いきなり撃たれて避けるまもなくアウト、という事態に陥りやすい。だからショットを撃ち込むときも、いつ弾を撃たれても避けられるように心の準備をしておくことが必要なのだ。

次に胴体部を攻撃しよう。これで、うっとうしい2WAY弾を出す砲台が壊せるはずだ。こうなってしまえば、この中ボス本体の攻撃はほとんど封じたも同然。気楽にいこう！

しばらくすると、ザコ戦闘機を2機出す。この2機が、何か知らんが強い。なにが強いって、ザコとは思えないほどの異常な耐久力なのだ！

これがパラパラと弾を出しながらハエのように画面内を飛びまわるので、うっとうしいことこの上ないのだ。中ボスの攻撃は大したことがないので、この際中ボスは放っておき、この2機のザコを撃ち落とすことに専念しよう。

中ボスは撃墜しなくても一定時間で勝手に逃げていってしまうが、このザコ2機は残しておくといつまでも画面内にいすわるから、当然こっちを優先して攻撃していく。でも、中ボスを破壊することに成功するとこの後ちょっといいことがあるので、余裕のある人はがんばって中ボスを破壊しにいこう。

真下にくるこの大きな弾に注意！

中ボス『円型砲艦ノブゴロド』出現

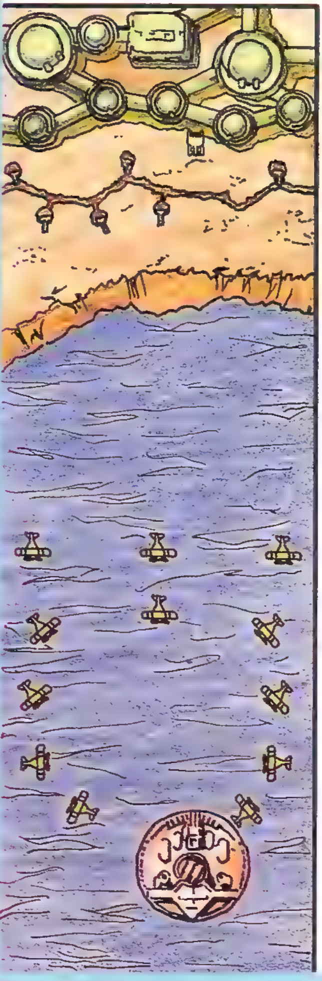
その後更に、別の中ボス『円型砲艦ノブゴロド』が登場する。これは、異常にすばしっこい。しかも弱点は中央の砲塔だけで、これが非常に小さく、とにかく撃ち込みにくい！　この撃ち込みにくさこそが、この中ボスの一番厄介なポイントだ。

最初は自機を狙って2WAY弾を3回連続で撃ってくる。これを3回繰り返す。この時点ではボスに撃ち込むことは考えず、画面内を左右に大きく動きまわるようにしよう。そうすればここの弾は難なく避けられるはずだ。このとき、さきほどの中ボスのときに出てきたカタいザコ2機が残っていたら、それらを撃ち落とすことに専念するといいだろう。

2 WAY 3 連発

次に、破壊可能弾を周囲にバラまく攻撃に移る。このときは接近してボスにダメージを与える絶好のチャンス！　接近して超連射、一気に大ダメージを与えてやれ！

この2つの攻撃で一巡、あとはこの繰り返しとなる。さて、中ボス『ズヴィエノ』を破壊することに成功していると、このあたりでパワーアップアイテムを持ったザコが出ることがあるので迷わず回収しよう。いいことはこのことヨ。



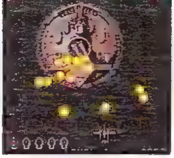
中ボス怒る!!

ある程度時間がたつと、この中ボスも逃げていってしまうのだが、逃げていく前にここのボスは怒って攻撃を激しくしてくる。これが非常にキツい！　したがって大変だが、できればこうなる前にこの中ボスを倒してしまうことが理想だ。

どうなるかというと、まず、破壊可能弾をばらまく攻撃が、破壊不可能の大きな弾になる。これは文字だけ読むと難しそうに思えるかもしれないが、実は隙間が大きいのであまり難しくない。ボスと距離をとっていれば十分避けられるだろう。

モンダイは次の攻撃だ。画面上の方に逃げていきながら、最後のあがきとばかりに強力な攻撃をしてくる。なんと、自機を狙って弾を6発撃つのだ。それも1回ではなく3回も！

6発の幅が広いので、大きくまわり込むように避けることもできないうえ、隙間も小さい。よって、こうなってしまったらスペシャルウェポンを使ったほうが無難だろう。弾避けに自信がある人は隙間を抜けて避けてもいいけど…保証はしないヨ…。



6 発 3 回パターン

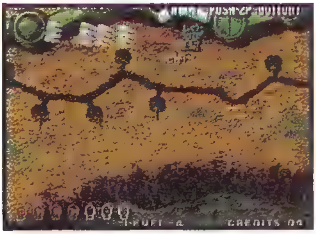
そして最後に、ザコ戦闘機が出てくる。『ノブゴロド』を素早く倒すと、自機を囲むように四方からザコがドワーッと出てきて結構驚く。あらかじめ自機を画面の中央付近に位置させておき、ザコが出てきたらショットを撃ちながら下にさがる、というふうにすればうまくいくだろう。ちなみに、中ボスは逃げられてしまうとこのザコの攻撃はなく、いきなりボス戦に突入することになるのだ。

ボス 要塞 マキシムゴーリッキーI&II

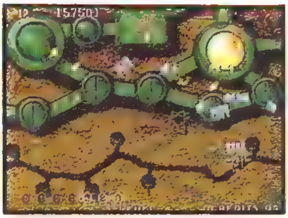
ヒジョーに強い要塞。はっきりいってこいつは強いので、このステージにくることはあまりお勧めできないほどだ。でも、きてしまったからには気合いを入れてボスを撃破しよう。こいつを倒せば最終ステージ、お猿がキミを待っている!!

まずは得点アイテムが出るので、最高の1万点でせしめてすぐに逃げてこよう。出現位置は画面の中央付近。このあたりの最上段で待ち、アイテムを出す地上物が見えたらすぐに重なって破壊しよう。

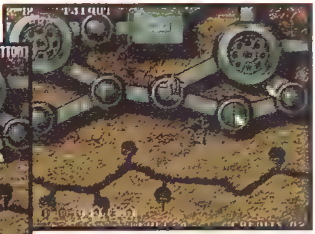
さっそくアイテムを取りたいところだが…ちょっと待ってオクレ。その地上物のすぐ右側に砲台（ボスの一部）があるはずだ。こいつを破壊しないと真横から弾を撃たれて超危険！　これを破壊して、すぐにアイテムを取得せよ。しかるのち、一目散に画面の下のほうにピューッと逃げてくれれば万事OK！

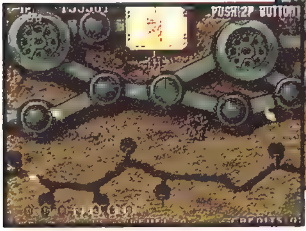

さっと取り逃げパターン

さて、ボス戦が始まったら、まずは左右の大きな砲台2つを破壊しよう。この2つは手強い攻撃をしてくるので、真っ先に破壊しないとヤバイ。が、実は破壊してもその台座の部分は弾を撃ってくるのだ…なんてしつこい奴。でも、台座の攻撃のほうが全然ヌルいのでちょっと安心さ。


左右の砲台をまず破壊パターン

左右の大きい砲台を破壊したらボス本体（四角いヤツ）に撃ち込もう。下の方の、破壊可能な弾を撃つ砲台は無視してGO。破壊してもしばらくすると復活してくるからだ。撃ってくる破壊可能弾も、ブレイザーズの誘導弾が勝手に撃ち落としてくれるので楽勝だ。しかーし、もしこのステージの途中で死んでしまい、パワーがなくなった場合には、超絶なる避けが必要になる。いやーん！


破壊完了パターン


中心部に撃ち込め!!

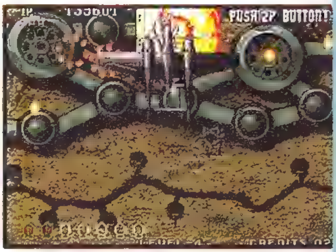
こんなときは、スペシャルウェポンを本体に当てて無理やりクリアするのが得策かと存じます…。

それではこのボスの多彩な攻撃のうち、注意が必要なものをピックアップして解説しよう。

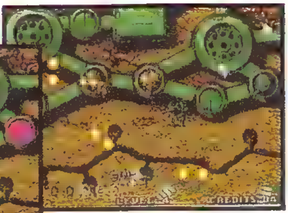
まずは左の砲台の台座。自機を狙った2発の弾を3回連続で撃つ攻撃と、リング状の弾を出す攻撃が強い。いずれも、自機を横にキューーっと動かして避けよう。

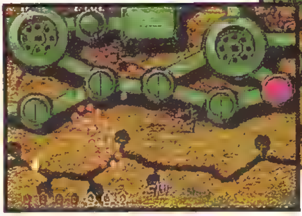
右の砲台の台座は、自機を狙っている大きな弾を3発セットで撃つ攻撃が手強い。これまた、横に動いて避けるのだが、一方向に避け続けると、だんだん画面端が近くなってしまうので、画面の中央付近でまず左に避けたら次は右に避ける、というように切り返しを続けよう。

中心部からの攻撃は特にやばいも

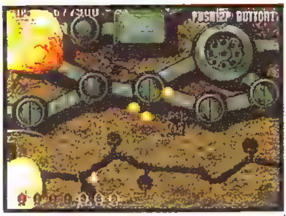

これもアリ

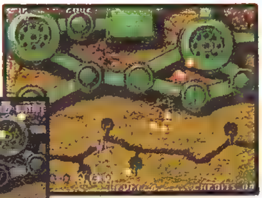
のはない。しかし、中心部の攻撃と左右の台座からの攻撃が重なると、困った事態に陥ることが多い。一応弾避けが上手な人なら避けられるのだろうが、あまりつらいと思ったときはスペシャルウェポンを使用して回避するのもやむをえないだろう。とにかくこのボスは強いのだ。
　中心部のすぐ左にある小さな砲台は、大きな弾を3連発するという攻撃。これは結構うっとうしいので、


左の砲台からの攻撃①


左の砲台からの攻撃②

この砲台も破壊しておくほうがいいだろう。しばらくすると復活してしまうが、復活するまでの間は比較的安全なひとときを過ごすことができるのだ。


右の砲台からの攻撃

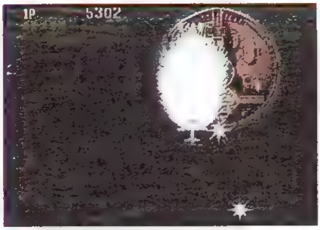

窮地に追い込まれないようにガンバレ

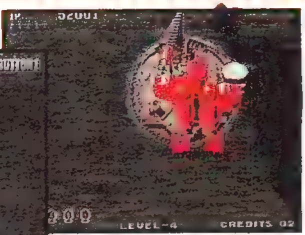
中心部のすぐ左を破壊

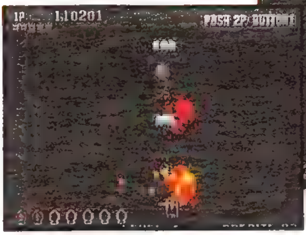
耳よりなオハナシ

あなたならどうする

　このステージでは、2機目の中ボス『ノブゴロド』が全キャラ共通の脅威。よほど効率よくダメージを与えていかないと破壊することができない。大体、マーカムやメカキートンなどの破壊力に乏しい機体では、破壊すること自体がほとんど無理なのではないか？　と思うほどだ。破壊できないと、逃げ際の発狂攻撃をされてしまうのが大問題。ここはやはりスペシャルウェポンを使って、安定して抜けるようにするのがよいのではないだろうか。


発狂防止パターン①


発狂防止パターン②


いいコトあるカモネ

もうかりまっか〜？

　まず、このステージでスコアを狙うならば、ボス戦のところで解説した通りに、得点アイテムを1万点でゲットすることだ。これは必ずマスターしよう。次に、2機目の中ボス、『ノブゴロド』をできるだけ早く倒し、その後のザコを多く出現させることだ。が、それほどスコアに差が出るステージではない。

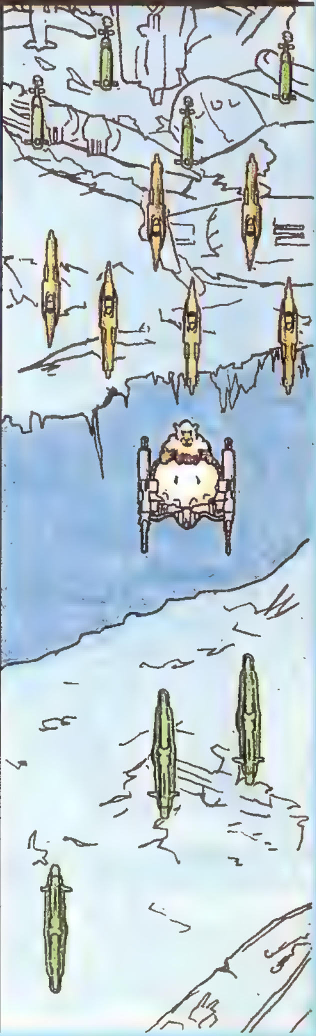
アイテムデータ

P×5
B×1
F×1
金×0

STAGE 8-left

バミューダ沖深海

DEEP SEA OFF
THE BERMUDA



潜水艦に重なれ！

潜水艦が3隻登場。まず中央上から1隻、すぐ後に右上から次の1隻。潜水艦はまず破壊可能な魚雷を撃ってくる。次にホーミング弾が左右に3発ずつくるが、よく見ていればOK。左下からくる3隻目は、下に向かって8WAYに弾を撃つ。

この潜水艦には、重なり可能なので、張りつきで瞬殺してしまおう。

超強敵！チャウドが待っている

中ボス・テヌキーチャウドとさるステーションがくる。こいつが全ボス中最強と名高い強敵。多彩な攻撃方法を持っているが、攻撃前に顔の表情が変わるのだ。これでボスの攻撃方法を見分けることができる。

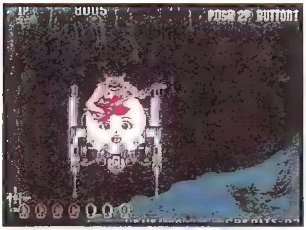
このボスと闘うときには、基本的に画面の右下か左下の端にいるようにしよう。ここにいれば当たらない攻撃もあるし、ボスとの距離を大きく取ることになって、敵弾を見切りやすい。攻撃がキビシいので、正面は避けたい。

左ページの攻撃パターンを参考に、がんばって倒そう。

アイテムをゲットしよう

まず、中型潜水艦が前から3隻、後ろから3隻出現する。やはり重なってダメージを与えることができるので、後方の3隻は瞬殺。その後、アイテムを持っている潜水艦が前方からやってくる。弾をバラまく厄介者なので、すぐに破壊だ。最初の3隻がパワーアップ、最後の1隻がスペシャルウェポンだ。爆弾はよく見ていれば大丈夫。

このステージのボスはバガリウス号だが、たまに隠れキャラ（?）が登場することがあるぞ。見られたら超ラッキー！



強敵中ボス。この攻撃は楽勝（あったりまえー）

テヌキーチャウドおさるステーション攻撃パターン

通常の顔

左右のマシンガンから真下に小さな弾を連射し、自機を狙って6WAY弾を出す。破壊可能弾もくる。6WAYは画面端で動かずやり過ごす。

通常の顔・怒り

このときは同じ表情にもかかわらず、4つもの攻撃パターンがある。

①小さな弾を6WAYに数回撃つ

これは画面端にいて動かなければよい。

②リング弾を激しく撃つ

まず6WAY→4WAY、一拍おいて5WAY。その後大きな弾を4WAY→5WAYと撃つ。理論上は避けられるのだが、最初の6WAYの隙間と4WAYの隙間がズレることがある。

③回転弾を数方向に出す

これも理論上、当たらないはずなのだが、弾の軌道が少しズレてくる場合がありツラい。スペシャルウェポンを使うしかないか。

④大きな弾を数方向に出す

5WAY→6WAY→7WAYと撃つ場合と、6WAYを3回撃つ場合の2通りがあると思われる。画面端付近でチョイ、チョイと避ければ難しくないだろう。

ゴ○ちゃんの顔

リング弾を6WAYに撃ち、その後3WAYに大きな弾を撃つ。6WAYは動かないでやり過ごし、その後の3WAYだけを避けよう。

テルテル坊主を出す

6匹のテルテル坊主を出す。両端のものは2WAY弾、端から2匹目は自機に向かって突進してくる、中央の2匹は破壊可能弾をバラまき、大きな弾を3WAYに出す。

すべてといいたいが、中央の2匹だけでも破壊しよう。

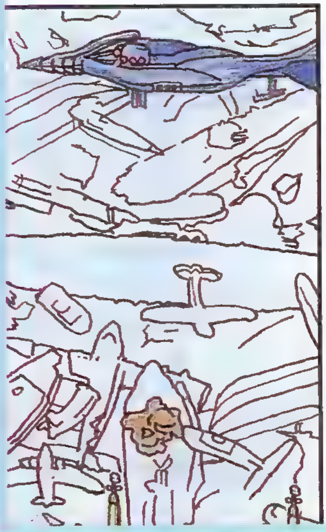
頬に傷のある顔

左右に素早く動きながら、猿の手から気合い弾のようなものを出してくる。これは画面の両端には絶対に飛んでこない。

楳○かずお系の顔

この表情は何と表現してよいものか非常に迷う。

これがこのボスの最大最強の攻撃。まず左右のマシンガンから弾を連射し、小さな弾を5WAY→4WAYと撃ち、さらに破壊可能弾をたくさん出してくる。なんといっても小さい弾・5WAY・4WAYの隙間が小さいことが問題。がんばって隙間にはいってもいいが…。



口を四角く開けている顔

口からレーザーを出しっぱなしのまま、左右に素早く動くが、これも画面端には飛んでこない。

劇画調の顔

これはかのゴル○13であろうか。自機を狙って単発の大きな弾を8回撃つ。単発と侮るなかれ。意外と弾が速いので気をつけよう。

他に2つほど、攻撃をしてこない表情がある。これは自分の目で確かめてほしい。

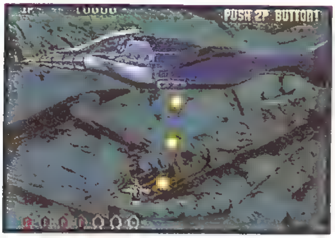
ボス バガリウス号

巨大潜水艦。4つの攻撃形態があるので、それぞれについて解説していこう。

第1形態

中央部の小さな砲台からの魚雷・小さい弾・大きな弾

これは非常に簡単な攻撃。適当にショットを撃ってダメージを与え、弾がきたら適当に左右に動けば避けられる。



まだまだ簡単、カンターン！

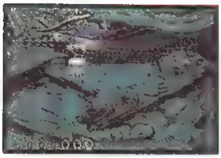
第2形態

船体が上下に分かれ、その間から砲台が多数出現

それぞれの砲台の攻撃をすべて解説することは紙面の都合上できないので、対処法を簡単に紹介しよう。まずはボスの正面よりやや左側で、ボスに接近して待つ。砲台が完全に出現して、当たり判定が生じたらすぐに連射して砲台を破壊していこう。あらかじめ初弾を覚えておけば、張りつきも怖くないハズ。基本中のキホンだ。こうすれば、左側の砲台はほとんどすべて迅速に破壊できる。しばらくするとボスの先端部（ノコギリのようになっている部分）から自機を狙って、大きな弾が数発。これがきたら、徐々に右に動くようにして避けよう。

次に間髪入れずにボスの中心部から、自機を狙って小さい弾を連射してくる。これは逆に右に向かって徐々に動いて避けていくといいだろう。ボスとの間隔がなく、圧迫感のあるステージだが、横方向の動きをうまく使って弾避けしていこう。レバーはもちろん、ちょこんちょこんと少しずつ動かすのがいい。

この後は先端部のノコギリのような部分を破壊し、後はボスの左側でショットを連射。たまに自機のほうにくる弾だけを避けていこう。



まずは張りつきで…

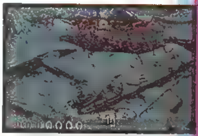
第3形態

緑色の目が出現

ボスがこの形態になったら、すぐに目の真正面にいこう。まずは6WAYの小さい弾を撃ってくる。これは隙間が大きいので問題はないが、次の攻撃が大問題。

いきなり、隙間の狭い7WAY→6WAY→とくるのだ。これは対処法をしっかり覚えておかないと避けることができないだろう。まず7WAY弾の中心の弾を真下に撃たせ、自機をほんの少し右か左に動かす。これで7WAY弾の隙間に入れるはずだ。レバーの微妙な操作が必要になる。ここで「そういえばなんで飛行機が深海を飛べるのだろう…」なんて気の迷いを起こそうものなら、もうオシマイ。ビシッとクリアしてから、悩みは解決しよう（どうやって？）。次に6WAY弾がくるので、7WAY弾を避けたらすぐに再び目の正面に戻る。このときも隙間が小さいので自機を微調整する必要があり、非常につらい。しかし、この攻撃でスペシャルウェポンを使うのはとてももったいないので、是非とも極めてもらいたい。

その後は、小さな2WAY弾を連発。発射方向をぐるっと回転させるが、これは正面にいれば問題ない。次にリング弾→レーザー攻撃と続いていく。このときは正面から逃げよう。しかしこの後すぐに、再び最初の攻撃がくるので、レーザーを避けたらすぐにボスの正面に戻ること。



目が出たー、本性垣間見たー

第4形態

ボス本体分離攻撃で全面クリアー!

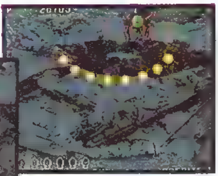
最後の形態。なぜか最終形態にもかかわらず、それまでに与えたダメージ量で攻撃方法が違ったりする。まず、与えたダメージ量が小さい場合。大きな弾を8WAY、レーザー、大きな弾を数方向に出すといった攻撃がくる。左右に高速で動きながらの攻撃なので、レーザーがとても怖い。レーザーがくるときはボスとの距離を大きく取ることだ。

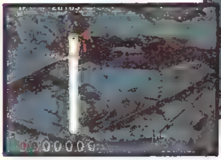
次は、第3形態までに与えたダメージが大きい場合の攻撃に移行する。まず、大きな弾を8WAY→7WAY→8WAY→9WAYと出してくる。これはボスが左右に動きながらの攻撃なので避け方が特定できない。気合いで避けてほしい。

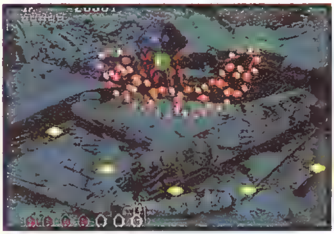
その後、8WAYに小さな弾をバラまくと同時にレーザーを出す。レーザーを避けるためには、ボスと大きく距離を取ることが必要だ。ボスの移動方向をよく見ておき、逆を突くようにすればよいだろう。

最後に8WAYのリング弾を出してくる。これは正面にいればいい。左右に動いているボスにうまくくっついていこう。

この形態を倒せば念願の全面クリアなのだ。がんばれ!


8 WAYだー、数えるのはやめよう

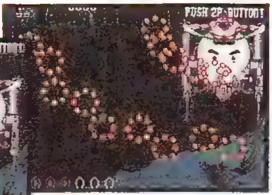

レーザーマーン!!!!!!


真っ正面にいよう。勇気だぜ

耳よりなオハナシ

このステージ8は非常に難しい。何といってもテヌキーチャウドおさるステーションがいるからだ。なんとも長いこの名前。見た目にも異様な空気が漂って、最終ボスより、なんだか目立ってしまっている。

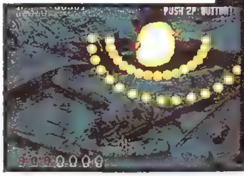
しかもめちゃくちゃ強い! なにか策はないのだろうか。


スペシャルウェポンしかない!?

無理はやめよう

ところで、このステージは最終ステージである。よって、2周目のことをあんまり考えなければ、ここでスペシャルウエポンをすべて使い切ってしまってもよいのではないか。つまり…テヌキーチャウドでツラい攻撃がきたら迷わずスペシャルウエポンを使ってしまおう!! ということ(やった~! 連射解禁だ!)。最終ボスのバガリウス号はスペシャルウエポンが1発あれば充分(極めればノーボンバーでOK!)だからね!

超最悪!!!!!!!!!


ボスの最後ッペも、きちー一発

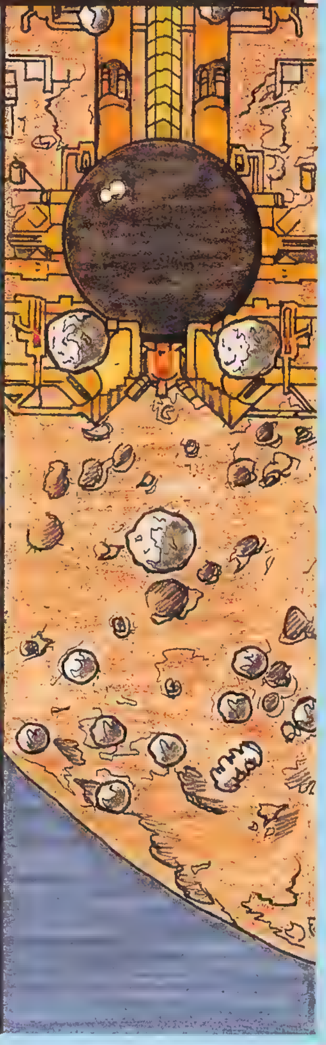
アイテムデータ

P×7
B×1
F×1
金×0

STAGE 8-left

火星

MARS



隕石が攻撃してきた！

機体は一気に宇宙に飛び出す（素朴な疑問は持たないように！）。すぐに隕石地帯に突入。この隕石、なんと中に砲台が仕込まれていて、3発平行の弾を撃ってくる。

まずは画面中央上部にいき、1つ目の隕石を破壊しよう。この隕石はフルパワーアップアイテム（これを1つ取るだけで最大パワー状態になれる）を出すのだ。アイテムが出たらすぐに取り、急いで画面右側に逃げよう。

後は右の方に出現する隕石だけを破壊していき、左側の隕石は無視してやり過ごしてしまおう。画面の中央付近をうろうろするのは最も危険な行為だ。ブレイザーズは、自動照準弾のおかげですべての隕石を撃つことができる。

こいつを取らなきゃ始まらない

続いて、巨大な隕石が3つ出現。最初の1つは攻撃をしてこないが、後の2つには砲台が仕込んである。前方に大きな弾をバラまくので、砲身が見えたら正面からは逃げること。破壊すればパワーアップアイテムを出す。

中ボス・大怪球おさるステーション

弱点へ撃ち込め

敵の最初の攻撃は、強力だが弱点でもある中心の目を開き、その黒目からのレーザー発射。このとき黒目の正面にいると危険だが、白目の部分に自機を重ねてショットを連射するといきなり大ダメージを与えられるのだ。

レーザーを撃ち終わる頃、ボスの下の部分が開き、そこから猿が5匹出てくる（最初は5匹が全部重なっている）。すぐに猿の横を通って下にまわり込み、5匹すべてを迅速に処理しよう。残すと後がツラい。

次に、大怪球の5つの各攻撃用パーツが開き、そこから弾を撃ってくるもの。パーツは左に2つ、右に2つ、そして中央上部の5つだ。

まず大怪球の左下の辺りで待ち、攻撃パーツが開いたらすぐに左下部のパーツに重なって破壊、そのまますぐに左上のパーツも破壊する。そうしたらゆっくりと画面左下スミに移動しよう。ここは、右からたくさん飛んでくる小さい弾に対して安全地帯になっている。一度小さい弾をやり過ごしたらすぐに少し右に移動しよう。するともう一度飛んでくる小さい弾を避けることができる。

このパターンのポイントは、左の2つのパーツを破壊した後、画面左下角にいくときにゆっくりと移動すること。こうしないと、自機を狙って撃ってくる大きな弾3発に当たってしまうからだ。

他にもいろいろなやり方があるので試してみよう。

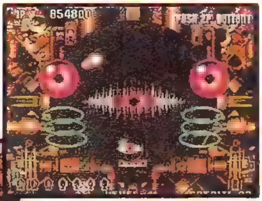
猿、よけいなコトをする

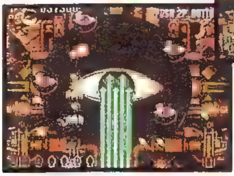
再び、中心部の目が開くが、今度は5つの小さい目になっている。そして、中心部から下、5WAYにリング弾を出す攻撃をしてくる。その合間に、大怪球の後ろに隠れている猿が猿型の弾を撃ってくる。画面の中央から左右にややずれた位置にいれば安全だ。ボスに効率よくダメージを与えようと欲ばって接近し過ぎると死ぬことがあるので注意が必要となる。

その他の機体ではどうする!?

ブレイザーズできっちりダメージを与えていれば、この段階でこの中ボスを倒すことができる。では、ショットパワーの弱い他の機体の場合はどうしたものか。

5つの目が閉じると、弱点の目から、左右に1つずつ、ニセモノの黒目が出てくる。この黒目が下に向かってリングレーザーを撃つ。最初の1回目のリングは正面で避けることはできないので画面左右でねばり、一発目をやり過ごしたら中央に戻ろう。次に、下の部分が開き、大怪球のミニチュア版が出てくる。これらは破壊可能弾を2WAYに出しながら上に上がっていく。このときは画面最下段、中心より左右にややずらした位置（レーザーの当たらない位置）でショットを連射して耐えよう。この後すぐにレーザーがくるのだ。


少しここで粘って…


落ち着け、落ち着け

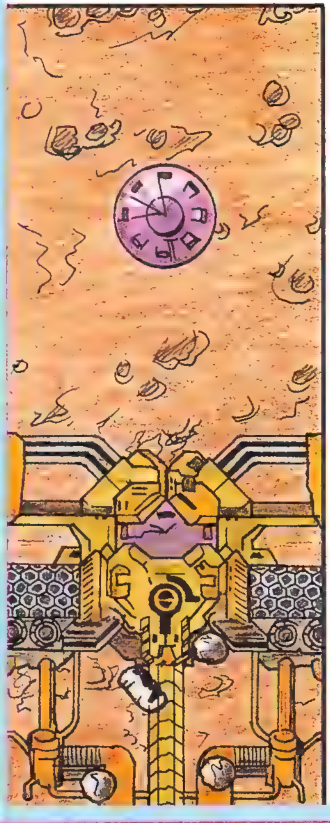
後はこれらの複合攻撃。厄介になる前に倒そう。

パワーアップの宝庫だ!

中ボスを倒した後、まずは隕石が2つある。左を先に破壊し、次に右を撃とう。

背景の、左右のパイプの上に、弾をバラまく砲台がある。片方を素早く破壊してしまわないとツラい。これを破壊したら、弾に気をつけながら反対側も攻撃だ。この弾は上下左右斜めの8WAYに飛んでいることを覚えておこう。この砲台を破壊するとパワーアップアイテムが出る。

その後も隕石が3つ出現。この隕石もそれぞれパワーアップアイテムを出すのだ。これらを取って最終ボスとの戦いに備えよう。



ボス グラブラ

このステージのボスは通常グラブラ。しかし、ここにもやはり存在するランダム出現の隠しボス、ソー竹子の出現率が妙に高い（ような気がする）。簡単に倒せるソー竹子から攻略していこう。

ソー竹子

なつかしの名作「お雀子ハイスクール」のキャラ。

こいつは速攻で破壊すれば問題ない。接近してショットを連射してやろう。これであっさり倒せる。リーチ棒攻撃と、麻雀パイ攻撃のときだけは下がればよいだろう。

ただ、あまり長い時間粘っていると発狂してすごい攻撃をしてくる。さらに粘ると画面外に逃げていき、バッドエンディングになってしまうぞ。こんな奴は情けをかけずにさっさと倒してしまうのが賢明。

もはや有名人の「ソー竹子」さん

グラブラ

こっちのボスは当然強敵。気を引き締めてかかろう。

ある程度ダメージを与えると攻撃パターンが変化する。それぞれについて解説していこう。

まずは最初のパターンから。

パターン1

高速移動後に静止し、全方位弾（4回）

センターで待つ

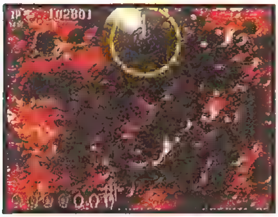
少しズラせばOK

この攻撃は結構怖いが、実は慣れてしまえば簡単。最初は画面中央の最下ライン（背景で合わせよう）の最下段で待つ。この位置にいれば、最初の2回の弾に対して安全地帯になっている。

さて、2回目の弾を撃つ前に、ボスは右か左のどちらかに動く。これによって3回目の弾の避け方が決まるので注意して見ておこう。2回目の弾を撃つときに右に動いたなら、3回目の弾は、画面中央からほんの少し右に動いた位置にいれば避けられる。ボスが左に動いたときには逆に左に動くのだ。自機を動かす距離はほんの少しだけだ。これでバッチリ！　4回目の弾は遠くの方で撃つのでよく見て避けよう（画面中央にきっちり合わせれば一応安全）。

中央で静止し、回転弾全方位バラまき

これまたびっくりするが、実はボスの正面より少し左にいれば当たらない。



ここが安地だ！

高速移動からの連射

高速で動きまわり、大きな弾を連射してくる。これは画面中央最下段にいればよい。この攻撃は、こないことがあるのだ（こないことのほうが多い）。

上下移動からのバラまき

下に迫ってきた後、小さな弾を猛烈にバラまきながらUターンして上に戻って行く。

この攻撃がきたことを確認したら、すぐに自機を右か左、ボスのいない方向に移動させ続けよう。この攻撃もこないことがある。

横移動からの連射

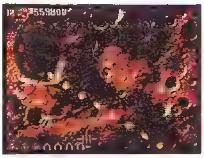
ゆっくりと画面内に現れ、弾を連射しながら高速で画面の右か左の端に消えていく。

これは誘導が肝心。弾が飛んできたらゆっくりと引きつけながら徐々に避けていこう。このときボスの移動方向の逆側に避けることになればOK。しかし、もしボスが自機を動かしている方向にきたときはまずい。誘導をしっかりしないと画面端で弾に追い詰められてしまう。誘導は特に慎重に。

1周目攻略

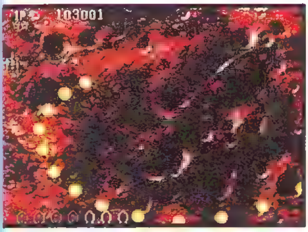
横移動から大きな弾と破壊可能弾

画面を横切りながら、下方向に大きな弾と破壊可能な弾を撃つ。画面端にいてショットを撃っていれば、必ず破壊可能な弾がくるので大丈夫。



狙うは破壊可能弾

横移動からのバラまき

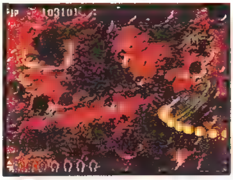


一気に上へ！

波打つような軌道で移動しながら画面を横切り、弾を広範囲にバラまく。これは1往復、つまり2回くる。最初は先の攻撃で消えていった画面端から出現する。先ほどの攻撃に対処するために自機は画面端にいると思うが、ボスが自機に対してどちら側の画面端から出てくるかによって避け方が異なる。

まず、自機がいるのと同じ側から出てくるとき。これは画面端の下で待ち、ボスが自機の目の前を通り過ぎていったらすぐに一直線に画面の一番上に。これで弾を避けなくてすむ。

次に、自機と反対側から出てくるとき。こちらはさらに楽で、あらかじめ画面端の一番上にいるだけで安地になっている。余裕！



内側に入るべし

初期パターンは、以上いずれかの繰り返しだ。難しい攻撃は特にないと思う。

続いて、ダメージを与えて次のパターンに変化したときの攻略に移ろう。

パターン2

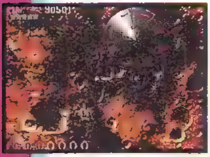
ジグザグ移動から3か所で静止してバラまき

これは正直いってツライ。避け方は存在するが、知っていても成功率は低いだろう。よって、スペシャルウェポンを使用することをお勧めする。うまくいけば、ここでスペシャルウェポンをボスに直撃させることでボスを倒してしまうこともできる。

フラフラと移動しながらの3WAY

左右の発車口から同時に撃ってくるため、とても避けきれるものではない。一応、ボスの真横に移動し、タマにくる自機を狙った弾だけ避ける、という方法があるが、これではボスにまったくダメージを与えられない。よって、スペシャルウェポンを使って無理やり倒してしまうことをお勧めする。

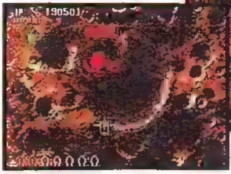
あまり粘っているともっと辛い攻撃がやってくることになる。



スペシャルウェポン！

耳よりなオハナシ

当てやすいハズ バンバン使おう



グラブラ爆発後の巨大クレーター

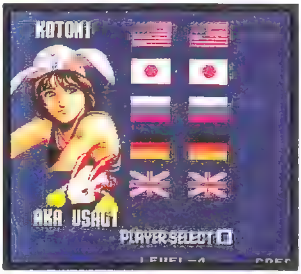
このステージは最終ステージ。したがって、スペシャルウェポンをすべて使い切ってしまってもOK（オイ2周目はいいのか!?）。特に使いどころといえるのは、もちろんグラブラのパターン2の攻撃だ。すぐにボスに接近してスペシャルウェポンを使って直撃させてしまおう。うまくいけばこの1発でボスを倒すことができるぞ！

発覚！隠れ使用キャラの秘密!!

この攻略本を作成するに当たって我々は『ソニックウィングス３』というゲームに関する独自の調査を展開した。そして遂に隠れ使用キャラの存在を突き止めたのだ（このへんちょっとおおげさかナ)!!　そして使用の際必要な、専用の秘密コマンドの入手にまで成功した。ここでは、その隠れ使用キャラと機体、そして戦慄の（？）秘密コマンドを紹介してしまおう。心して読むように。

北白川小兎美
きたしらかわことみ

18歳の女兵士。異世界の王国（またの名を「ラビオレプス」の舞台ともいう）『バニーランド』の住人で、王国の姫君でもある姉を救助するためにやってきた少女。快活なショートカットの女の子。



搭乗機種　戦闘機

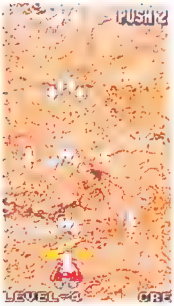
USAGI-1
うさぎ型小型戦闘機

うさぎがボクシングのグローブをつけたデザインがかわいいが、これが空を飛ぶとは、お月さんもびっくり(!?)。

横速度／11　縦速度／12

メインショット…ガトリングレーザー
フルパワー持続時間…270発

サブウェポン…誘導ミサイル
敵に向かって飛んでいく。最大一度に4発出る。



謎の男

常にシルエットでしか見えず、素顔がわからない男。
年齢は30代後半かと推定される。
極めて高い戦闘能力を誇る。

搭乗機種　戦闘マシン

ディアブローン

ターボフォースの自機。
その名からも推測される通り、ランボルギーニ・ディアブロを改造した戦闘マシン。かなり大柄な機体。
通常使用キャラを含めた12機中、縦

・横ともに最速を誇っている。
横速度／16　縦速度／15

メインショット…ワイドガトリング
8段階にわたって変化（パワーアップ）していく。最弱と最強の差がこれほど激しいショットも珍しい。
フルパワー持続時間…80発

サブウェポン…なし

スペシャルウェポン…援護射撃もしくはバリア（どちらかランダム）
通常保持数／最大保持数　2／2

援護射撃

ターボフォースの時と同じく、後方からの援護射撃。画面全体の敵にダメージを与え、敵弾を消すもの。
その派手さも心強く、威力も最大だが、若干のタイムラグあり。
無敵時間／4・0秒
威力／800

バリア

ターボフォースのときと同じ。一定時間無敵。対ボス戦などで、張りついての撃ち込みに有効だ。
無敵時間　10・0秒
威力　1／scan（1scan＝1／60sec）

どれが隠しコマンドだ!?

フランスステージで滑走路に自機を着陸させる。倉庫から替わりの機体が出現、自機と交替する。

1コインで2周クリアし、↑↑↓↓←→←→BA入力。

ワープを最強状態のまま、パワーアップアイテムを20個取る（ただし、ボーナスステージは除く）。

タイトルロゴ表示中BJBJBJRS

キャラセレクト画面中↑↓←→↓↑→←←→↓↑→←↑入力後、2コントローラーのBと左を押しつつ、1コントローラーの下とAを押す。

オープニングデモ画面で、倉庫の扉が開く瞬間に↑↑↓↓←→←を入力。中の機体が隠し機体になっている。

1コインで2周クリアし、ラスボス爆発のグラフィックが消えないうちに2P側で↑↓↓←←→←と入力。

エレン&シンシアを使いノーコンティニュー2周クリア。スタッフロールでマーカムが画面にいる間に、マーカムキャノンとファントムキックを13回ずつ交互に入力する。

ドニ改自爆待ち中に3回コンティニュー。

臆病パターンで2周クリアし、間髪を入れずにハイスコア狙いでもう2周クリア。表示されたコマンド入力。

キャラクター選択画面で、レバーを左まわりに3回まわすと選択できる。

1周クリアし、エンディング直前に↑↓↑↓←→を2回繰り返す。

キャラクターセレクト画面で、機体が正面を向いているときに、Bボタンを押し、←→↑を入力する。

名前入力時に「USAGI」と入力

オープニング画面は実は3Dになっていて、目を凝らすと秘密コマンドが浮きあがって見える。

敵弾を背後から受けて自爆すると、秘密コマンドが表示される。

キャラクター選択画面で、Bボタンを15秒押し続ける。

スタートボタンとBを押しつつキャラクター選択画面に入る（以下押したまま）。回転している機体の機首が真っ正面に向いているときに↓。これを4回繰り返す。

1コインで2周クリア後、画面に表示される秘密コマンドを入力する。

1周目は全て左、2周目は全て右分岐を選択して1コインクリア。クリア後表示される秘密コマンドを入力。

ボーナスステージでPを1つも取らず1周目を1コインでクリア。最終面は左を選び、ボスは倒さない。表示された秘密コマンドを入力。

バミューダ沖深海ステージのボスで大王イカが出たら、そのとき出てきたフルパワーアイテムを全部取る。

↑↑↓↓←→←→BAを入力。

キャラクターセレクト画面で、2P設定にし、2本のレバーを同時に↓↓←→と入力。そこで出た1P側の

キャラを使ってノーミスクリア。画面に表示される秘密コマンドを入力。

オープニングデモ画面で、燃え盛る炎の中に火消しロボが見えたらすぐに↑↑↓↓←→←→入力。

マトリョーシカボムが2発いっぺんに出た時で、全ての顔がこちらにむいた瞬間←→←→AB。

エレン&シンシアを使い、2周目の東京ステージでボスを瞬殺。

パナマ運河ステージで、カタパルトに乗っかりスクロールアウトする。その後画面に出てきた指示に従う。

ドイツチームで1周目はラスボスを逃がし、2周目は瞬殺。合体ショットを19発出し、同時にBボタン連打。

マーカムを使い、ため撃ちのみで1周クリア（但しグラブラはボムで）。

表示されたコマンドを入力。

ギガントの安全地帯を全部通って倒す（その間1度も死んではいけない）。その後ポーズボタン連打。

頭の中で「USAGI」と強く念じると、あ〜ら不思議！ 画面に秘密コマンドが表れる。

スペシャルウェポンが満タンの状態で、一気に連射してみると、秘密コマンドが表示される。

ネオジオ本体を北向きに置き、キャラクター選択画面でBボタンを押しながら、↑↓↑↓←→と入力する。

ステージ1で東京タワーが変形する前に、画面左端にタッチしてから10秒以内に右端にタッチする。自機がその場で隠しキャラに変化する。

ステージ1で敵を1機も倒さずにクリアする。ボス、ライバル機ももちろん倒してはいけない。

ソフトを冷蔵庫で充分冷やす。

キャラ選択画面で、A・Bボタンを押したまま、レバーを20回転させる。

レバーを使わず国会議事堂までいく。（スペシャルウェポンは使用可）

2人同時プレイで合体ショットのみで、ステージ1クリアする。

クリアデモ画面中に、自分の秘密を友達にうちあける。

キャラクター選択画面で全キャラにカーソルを合わせて、最後にキートンでスタートさせる。

自機を使って「U・S・A・G・I」の文字を描くような軌道で飛ぶ。

1秒16連射を3秒間続ける。

本当はそんなもの存在しない。

キャラクター選択画面で→A←B↑↓AB→←→と入力する。

スピーカーに向かって「うさぎ使いたい──!」と絶叫する。

1秒間に2回、電プチする（ゲーセンでは控えよう）。

友達を50人集め、1人1つづつ分担してやってみる。ナルホド！ そりゃいい！

USAGIの御札を額に貼り就寝。夢枕のお告げを、即入力。

キャラクター選択画面で、レバーを右に35回まわす。

ドイツ軍港でイルカマグロが出たら、スペシャルウェポンを撃つ。

嫁入り前の娘さんに付き添ってもらいながら泣く泣く2周クリアする。

大王イカの頭部に女性の顔が出た瞬間、→↑↓↓←←ABABAと入力。

真尾まおでノーコンティニュー1周クリアし、エンディングで真尾まおが眠っている間に↑↓→→↓←↑Bを入力。枕になっているUSAGIが自機となって飛び立つ（従ってこの機体は2周目でしか使うことができない）。

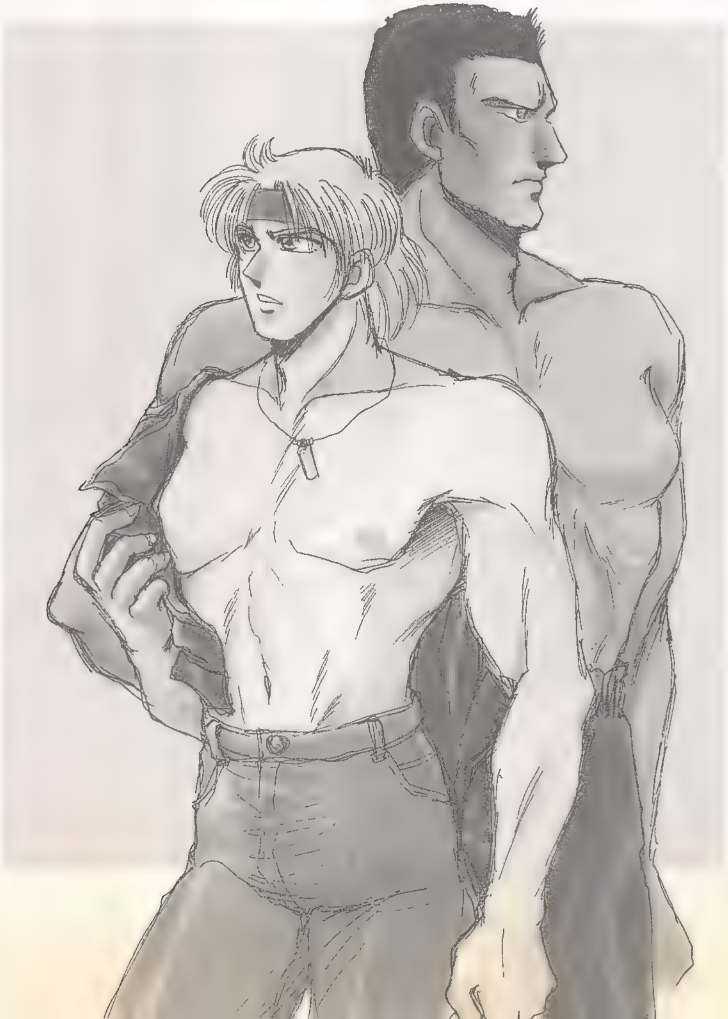
チャウドがミラージュスラッシュを繰り出してきたらすかさずBボタン連打。

　という具合なのです…まあ、ズバリ教えてあげてもよかったんですけどネ…それでは読者の皆さんのためにならないですから…。それにこのコマンドを探して、明け方の鈍い光の中、希望の裏側にあった絶望に打ちのめされ半狂乱になった（ような気がする）攻略者の立場も考えてあげるべきだと私は思うのです。そうです、すべては愛なのです。思いやりなのです。タスケアイなのです!!

　そんなわけで、頑張ってネエ〜!!

2周目攻略

苛烈な戦いに敢えて向かう者へ…



STAGE 9

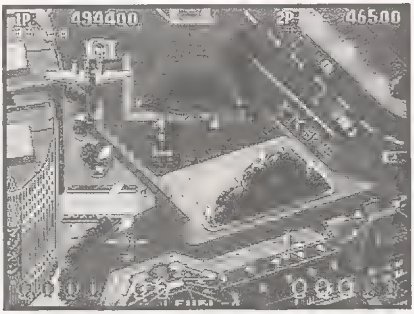
東京

TOKYO

ステージ最初に現れる中型機の破壊弾連射に注意

まずステージ冒頭で現れる中型機だが、出現してから停止するまでは1周目と同じだ。しかし、停止後少しすると、破壊可能弾を超連射してくる。フルパワーなら何の問題もないが、そうでないときは正面からきっちり撃ちこんでいかないと、いきなりやられる危険性がある。

また、もうひとつの注意点として挙げられるのが、東京タワーの右のお堀に出てくる水陸両用戦車。こいつは、1周目では何もしてこないが2周目では一転し、弾を撃ってくる。しかしそれほど厳しい攻撃ではないので、気をつけていれば（本当にその程度のこと）、特に問題はない。



冒頭、中型機の連射には早めに対応

BOSS 攻略 ドニ改のはかなげな姿に惑わされると死を招く

さて、このステージのボス『ドニ改』だが、本ステージ上、最も変化したといえるだろう。見た目が全く違うのだ。1周目のボスの何十分の一かと思える、はかなげな（?）容姿を持つ。しかしそのパワーたるや、想像を絶するとはこのことで、なめてかかるとタタキつぶされてしまうのだ。

まず登場パターンを解説すると、

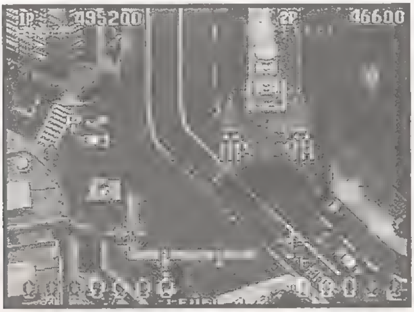
①1周目と同じように画面上部から出現、中央まで移動し、また上に戻る（ここまでは1周目と同じ）。そして、そこから右に移動して2WAY（大きい弾）を5発撃ち、右に消える（恐らく画面の外で移動する）。

②その後、突如右下、左上に現れ2WAY弾を5発撃つ。

③続いて画面上段の、中央右より、中央左より、左上に、それぞれ現れ1発ずつ2WAY弾を撃つ。

④左下に現れ2WAY弾を5回。さらにそこから少し上に移動して2WAYを5回。

⑤左側に消えた後、画面中段に現れ3WAYを撃つ。そして左に移動



あれ?

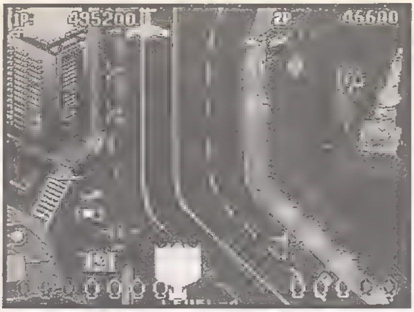
あっ!

2周目攻略

し画面中央で停止して3WAY弾を3回撃つ。左に行き、消えるかと思いきや右に走って3WAY弾。⑥中央左より奇妙な形にふくらむバラまき弾。⑦画面を目茶苦茶に移動して（パターンはある）、16回弾を撃つ。⑧そして、画面下から現れて自機を狙う小さい弾と、時計回りに2WAY弾を撃ち続ける。

少し長くなったが、攻撃パターンは以上のようなものだ。さて、いよいよ攻略パターンを説明する。

基本的には、ボスの出す2WAYはしっかりと自機を狙ってくるから、



あ～あこうなるとダメ

常に動いていれば問題はないので、2WAYに関しては特に注意する必要はないだろう。大切なのはボスの出現パターンを頭によく入れること。パターンを覚えてボスの出現位置に近づかないようにすることだ。

3WAYだが、これは最小限の動きでかわすか、スペシャルウエポンを使って切り抜けてもらうしかない。とくに、後半の画面上を、ボスが目茶苦茶に移動して16回弾を撃つ場面で、「S」の字を描くように移動しながら3WAYを乱射するあたりは、まさに凄いの一言。かなり慎重に対応しなければならない。

ここを抜けられたら最後のパター

出現前に撃ち込んで叩き潰せ！

ンとなるが、これは簡単。ボスの回りを円を描くように時計まわりに移動しながら撃ち込もう。

ところでこのステージ、実はボス攻略にはとっておきの楽勝パターンがある（ただしこれは、ブレイザーズ、チャイカ&プーシカ、コウフル&ホワイト卿など攻撃力の高いキャラのみに、限定されるが）。

楽勝パターンをズバリいうと『画面最上段の中央でボスの出現瞬間から撃ち込みそのまま張りついて倒す』だ！

また、他のキャラクターでも出現の瞬間から右に移動する前に、撃ち込めば、楽な展開に持っていける。

始めが肝心ですな。速攻クリア

ここまでもってくれば楽勝

蝶のように舞い、蜂のように刺す

STAGE 10-left

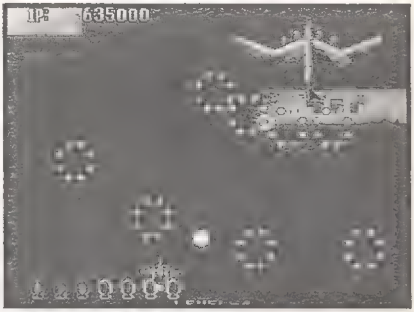
ドイツ　キール軍港

KEEL NAVAL PORT
GERMANY

敵キャラの撃つ弾がいずれも大きく変化した

このステージでは、まずスタート時に中型機が出現する。この中型機は、特殊な5WAY弾（リング状に連なった4発とその中央に大きい弾）を撃ってくるので、要注意。できるだけすばやく張りついて、倒すことだ。

間が広いのでよく見れば簡単



もし速攻で破壊できなかったとしても、間を避けることが不可能ではないので、自機のショットパワーや大きさと相談して決めよう。

また戦車は大きい弾を撃ってくるので気をつけてほしい。

基本的な弾の撃ち方は1周目とすべて同じだが、相違点として、艦橋や砲台の出してくる弾の大きさが挙げられる。またエレベータから出てくる戦闘機やヘリの弾が速いことなども変化点のひとつだ。

さらにいえば、弾を撃ち始めるのも早いといっておこう。

また、事前にアイテムを泳がせておくのは当然だが、2周目ではその上で弱点部分への撃ち込みが重要になってくる。

以上のことをまず頭の中に入れることが重要だ。

BOSS攻略　ボスから出てくるヘリの攻撃に細心の注意をはらえ！

次に、ボス『グラーフ・ツェッペリン』攻略の段取りを説明することにする。

①1周目と同様、ボス出現と同時に左側のエレベータに撃ち込むわけだが、砲台を壊した後、そのままエレベータ破壊まで持つ。なぜなら、左側のエレベータはヘリを発進させるため、非常に危険だからだ。全体的にいえることだが、2周目のヘリ（あいつのこと）は特に強い。

②そして右上についている砲台3基を画面右下から攻撃して、そのまま破壊する。そして艦橋（弱点部分）への撃ち込みを開始する。

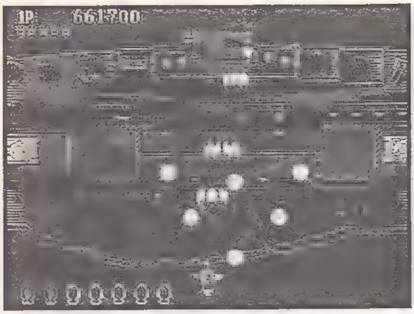
ちなみに、右側のエレベータは戦闘機（右側のエレベータから出現し、画面左側に消えた後、画面上

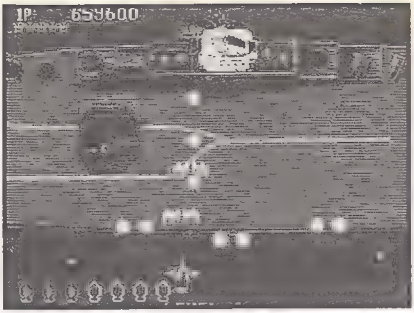
イルカマグロ!!

ザコの弾が大きいのが判るかな

2周目攻略

同じでしょ





これは失敗例、死亡危険性大だ

から現れ、2WAYを何回か撃ってくる）を出してくるが、この攻撃はたいしたことがない。じっくり見てかわしていこう。エレベータ自体は、自機3WAY弾やサブウェポンで、ついでに撃っておいて、破壊できるならば、破壊してしまったほうがいいだろう。しかしここでは弱点に撃ちこみたいので、無理しなくてもいい。

③1周目と同じように撃ち込んで、甲板がこわれたら、艦橋に張りついて撃ち込むのも1周目と同様だ。できれば、ここで倒しておきたいところだ。

死亡確定

チェックポイントは、ボスを破壊し終える前に、甲板の下に隠れていたヘリが上昇しきって攻撃してきたケース。つまり速攻で破壊できない場合だ。こういうときには迷わずスペシャルウェポンを使おう。

また1周目と違い、2周目では、上昇しきった瞬間に、自機を狙って3WAY弾を撃ってくる。ちなみに1周目の同じ場面で、出現したヘリ5機は、真下に3WAYを撃つだけだったので、画面上部にいれば安心だった。が、今回はそのまま張りついているとやられてしまう。

ヘリの攻撃をスペシャルウェポンでしのいだ後は、画面下部で1周目と同じように、艦橋からの攻撃を避け、左右から現れる戦車などを倒す。そして、艦橋にダメージを与え続ける。ここまでくれば、攻撃も大詰めだ。

全部破壊！ 後は弱点を撃って終り

このステージでは要するに、ヘリが出てきたときだけ気をつければいい。ボスの攻撃自体は弾が速く大きくなっているが、ただそれだけのことなので注意さえすれば簡単にかわすことができるだろう。

このステージの全体的なレベルは、不意打ちもないし、2周目としては、比較的やさしいステージといえるのではないだろうか。

STAGE 10-right

北アフリカ砂漠

NORTH AFRICAN
DESERT

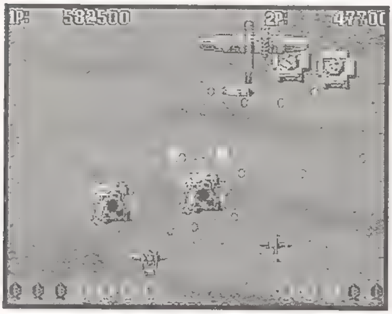
中型機はバラまき弾がしつこいので、瞬時に破壊しろ

まず、このステージでの危険ポイントをチェックしてみることにしよう。

最初に、全体を通して出てくる中型機。この中型機がバラまく弾は、おそろしく段数が多い上に自機を追尾するので、出現した瞬間にすばやく張りついて破壊すること。もし弾を撃たれてしまった場合、自機を円（どちらかと言えば菱形に近いかもしれないが）を描くように動かすことでこれらの攻撃を避けられるが、かわしおわった頃には、次の弾を撃たれてしまう危険性を持っている。こんな時には、もったいぶらずにスペシャルウエポンを使用することが大切だ。

次に、ステージの最後に、この中型機が2機出てくる箇所。このシーンは非常に難しい。考え方としては、片方を速攻で破壊し、もう1機に対しても誘導弾を避けながら攻撃することが望ましいが…。しかし、現実的に考えると不可能に近いことかもしれない。

最後に、塔に止まっているヘリ。上昇して攻撃を始めてしまうと、なかなかいやらしい攻撃を仕掛けてくるので、早めの対応が肝心だ。2周目も1周目と同様、上昇中に当たり判定がないので重なって破壊してしまおう。



左側のプレイヤーを弾が追ってくる

BOSS攻略 2周目でヘリボスの攻撃が一段とパワーアップ

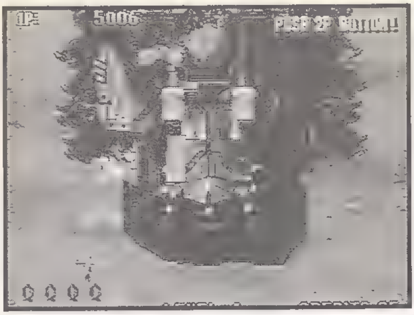
さて、ボス『クロスファイア』の攻略に移る。1周目では、ボスの弱点部分が撃ってくる弾に、5WAY弾に似たバラまき弾（大きく隙間が開く場所があるので非常に避けやすい）があった。しかし2周目では、それが回転弾（後半面のボスが撃ってくる複数の弾が回転しながら飛んでくる弾）の2WAYに変わっている。また同じくボスの弱点部分が出す3WAY×2（角度は狭い）が自機を正確に狙ってくる、といったように、2周目では変化している。

ボスの弱点部分は上記の攻撃と同時に2発1セットの大きい弾のツイ

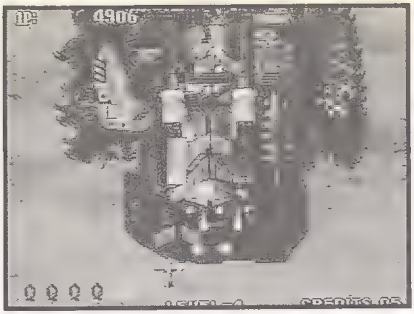
ザコの弾が大きい

やっぱりね

2周目攻略



ハッチが開いたら左、ですぐ戻る



このあたりで待ってね

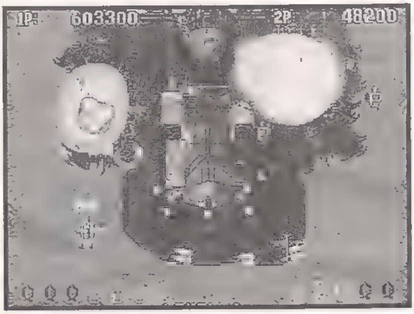
ン弾（正面のみ、1周目と同じ）を撃ってくるが、これはボスの弱点部分が開いたときに撃ってくるのでタイミングがつかめるだろう。

具体的な戦い方を、説明してみると…。

①まず弱点部分の下にある小さい砲台の真下に自機を合わせ、その後、速攻で破壊する。

②そして弱点部分が開いたら、前に説明した攻撃が全て同時にくるので大きく外側に避ける。

③避けたらすぐに①で説明した小さい砲台の位置に戻り、次の攻撃に備える。



ホラ、すごいでしょう!

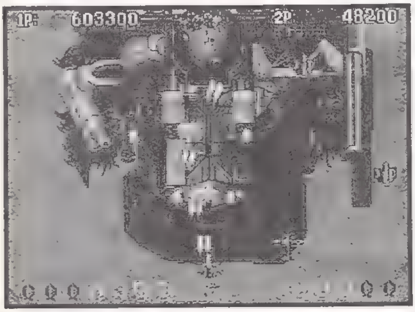
④以下、①~③のパターンを繰り返す。

ところで、こうやって書くと、これらの戦闘が非常にゆっくり行われているかのように思えるが、実はかなり忙しいので、戦闘パターンを確実に覚えてすばやく実践しよう。

それから、この2周目攻略ではボスの両アームは完全に無視することにする。ボスの弱点のみを狙って戦うことが、勝利の近道だ。

最後にスペシャルウェポンを使用するケースを説明する。

①攻撃の誘導を誤って回転弾、3WAYが斜めに飛んできてしまったとき（画面わきで、相手の攻撃をかわすのは、すごく難しいと思われるので）。

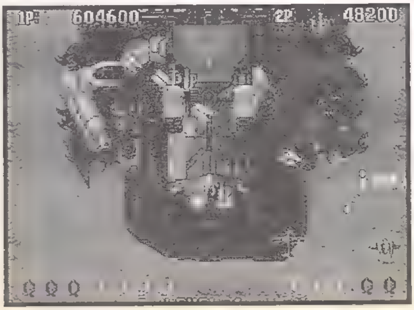


とにかく中央に戻ろう

②正面に誘導した攻撃をかわして中央に戻るときに、弱点下の砲台が弾を撃ってきた場合。

③同じくアームが、真ん中に悪いタイミングで撃ってきた場合。

②、③については、可能性は低いが、一応のフォローということで説明した。



左側のアームは速攻で破壊したい

STAGE 12-left

アメリカ グランドキャニオン

GRAND CANYON
AMERICA

巨大岩型要塞の厳しい攻撃をしのぐのが重要ポイント

　このステージではスタート時に大型機が登場する。この大型機の攻撃パターンはバラまき弾で、さまざまな形態のもの。しかし、それらは全て正面に合わせておけば、かわすことができる。できるだけすばやく張りついて倒し、その後、大型機の所有するパワーアップアイテムを確実に押さえることが重要だ。

　次に白いザコ機が登場する。例によって編隊を組んでくるこの敵機だが、これら全てが大きい弾を撃ってくる。弾速も速いので、注意が必要だ。大型への撃ち込みに気を取られ過ぎて、白いザコ機に足元をすくわれないように。

　そしてもっとも注意すべき点は巨大岩型要塞だ。これらは攻撃が抜群に強い。ミサイルは、ミサイル自体が弾を左右にバラまき、隕石は1周目と比較すると数段スピードが上がっている。また、砲台型の要塞は弾数も非常に増えているので心してかからなければならない。

　さて、ここで問題のボス攻略に移る。

破壊可能弾が変わっている

BOSS攻略 まず砲台の前に自機をおき攻撃は外にふってはずせ

　このステージのボスは「戦略爆撃機　天瑞』だ。

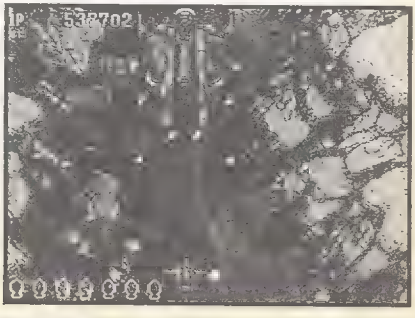
　まず1周目との相違点を説明すると、

①ボスの翼の砲台（外れ箇所の上）それぞれが3WAY弾を3発撃ってくるが、これが自機を狙ってくるもののみになる。1発目を見て確認したら、自機を左右のどちらかに振って避けよう。

②左右の翼が撃ってくる弾は1周目では、破壊可能弾を撃ってくるだけだったのが、今回は2WAYと3WAYを交互に撃ってくる。この3WAYの真ん中の弾は、自機を正確に狙っているのでこれをよける必要がある。

　さて、これらの点を注意してボス

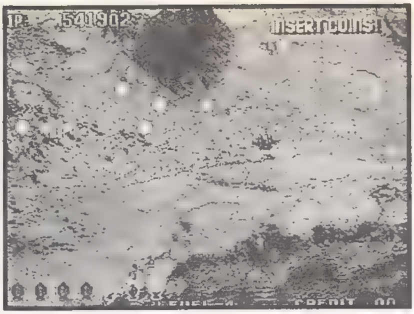
難しくなった?



攻撃のバリエーションも増えた

2周目攻略

さあ、いこう



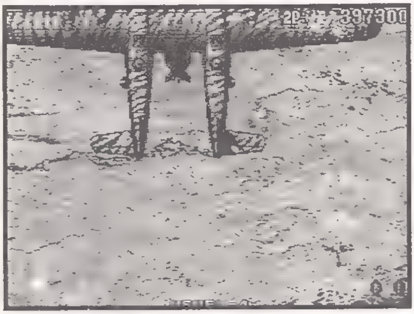
ほとんどの敵が大きい弾を出す

『戦略爆撃機 天端』攻略を実践してみることにする。

1周目では自機を真ん中に位置して戦ったが、今回はここが必ずしも安全というわけではないので、まず、左右の翼から攻撃をする。

左右どちらでもいいのだが、砲台の前に自機を置いて撃ち込み、攻撃がきたら自機を外に振ってかわす。そしてすばやく元の位置に戻ることがポイントだ。

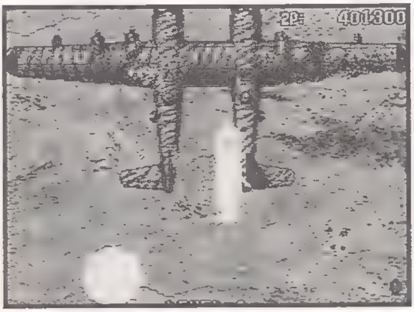
これを繰り返して、片方の翼と砲台を破壊したら素早く逆サイドに移動して、もう片方の翼と砲台を破壊する。その後1周目と同様に真ん中で戦えば、大丈夫。



左右の端から数キャラ空けて！

余談だが、この攻略を読んでも、初めてここまできたプレイヤーはこのステージを通過できず、ここら辺で果てる可能性が非常に高い。実際、このあたりから敵の弾がとんでもなく速くなってしまう。したがってプレイヤーの技量、弾避けのセンスなどが問われるところだが、俊敏性などに難がある人は、ひたすら慣れるしか方法はないだろう。

さて、ここでワンポイントアドバイス。さきほど取り上げた3WAYを出す砲台だが、これを個別に破壊できないのが辛い。しかし弾は砲台の開閉をよく見てさえいれば、かわすタイミングをつかむことができるのだ。とにかく注意力、観察力が必要だ。

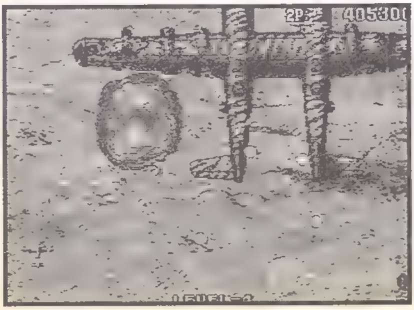


爆弾が投下された、真ん中に戻れ！

またスペシャルウェポンを使用するケースを想定すると、考えられるパターンは、

I 上記の①、②、両方の攻撃が同時にきたとき。
II 処理スピードが速くなった時。
III ボスが爆弾を投下したときに、その真下（安全地帯）に行けそうもない場合。

この3つを挙げることができるだろう。



両翼を壊せば、楽勝だ

STAGE 12-right

ロンドン

LONDON

中型ロケット3WAY弾×3の対応は瞬時におこなう

このステージでは、多数出現する中型ロケットに注意する。このロケットは3WAY弾×3を撃ってくるが、この攻撃はかなりきついので、画面端に追い詰められないように戦うことがポイントだ。

またそのためここでは、切り返し（それも3WAY弾をくぐりながら）のタイミングが非常に重要となってくる。すばやい判断と注意力が要求される。

BOSS攻略 第1形態は1周目と同じ攻略方法でOK

しかし、基本的にはボス出現までは、この中型ロケットのみに気を使えば、その他の問題はそれほど多くないはずだ。

さて、肝心のボス『V3』の攻略だが、このステージのボスは、第1周目と同様、5つの形態に大きく変化する。攻略を形態ごとに説明してみることにしよう。

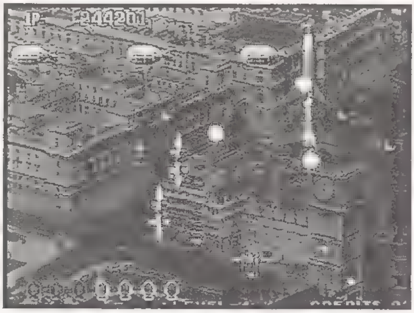
第1形態で最初に頭に入れることは、弾が速いので下がり始めるタイミングを早く取ること。まずこれを心がける。

次にX字型に撃ってくる2WAY弾の間隔が狭くなっているので、真下にいたままではかわしきれなくなっている。したがって1回だけ左に大きく動いてかわすことが必要となってくる。

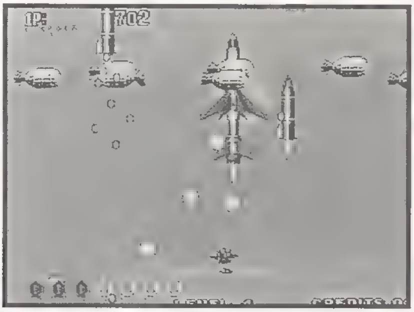
次に第2形態だが、右上からくる補助ロケットが大きい弾を大量に撃ってくるのは、1周目と同じ。同様に、これには細心の注意をはらおう。

具体的にはボスの正面から自機を左にずらして撃ち込む。ボスの弾がとぎれたときに、なるべく近づいて攻撃する。ボスが撃ってくる弾は上から下へゆっくりと動いてかわすこと。

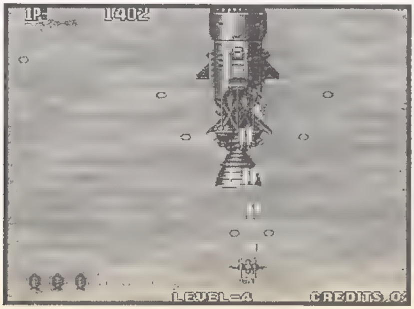
もっとわかりやすくいえば、ボスは3方向に弾を撃ってくるが、自機が位置することのできるスペースは、その弾が作る三角形の中、ということになる。まず、頂点の方に自機を持っていき、さらにその後、左下の方へ移動してかわす、ということに



いよいよスタート



大型ロケットの攻撃はキツイ



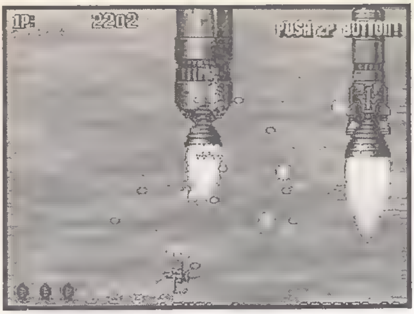
素早く左へ！

なる。

第3形態は、1周目と同じ弾の撃ち方なのだが、すべて大きい弾なので真ん中でかわすことはできない。このステージでは、実は左上（右上も）が安全地帯だ。

第4形態も攻撃はほとんど同じだが、1発だけ自機を狙ってくる弾が入っているので、それを見て左右に避けよう。この第4形態は、1周目の攻略でふれた攻撃と重なるところも多いので特に難しいことはないだろう。

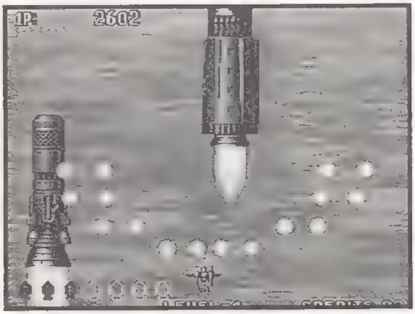
第5形態も基本的には1周目攻略と同じやり方が通用する。ボスに張りつき、少しの間撃ち込み、例の矢尻状の物体が見えたら即スペシャルウェポンを発射する。



右方向注意

また、おそろしいことに、このステージの第5形態では画面内で停止した自機に向けて（実は破壊可能弾だが）弾を連射してくるのだ。張りついていると背中を向けていることになるので当然撃ち負ける。かといって画面下で戦っているとこの矢尻状の弾がきた後、すぐに本体が大きい弾をバラまき始める。実際問題として通常攻撃としては、なかなか対処ができないのだ。

というわけで、やはりここでは、スペシャルウェポンを使い、その後の無敵状態で張りついて倒すことになる。

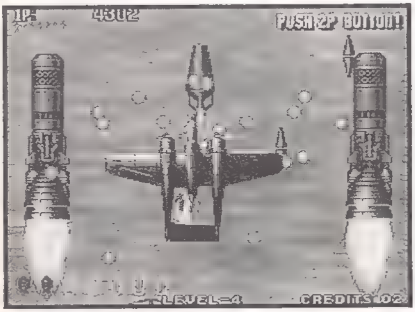


真ん中はダメだってば

さて、スペシャルウェポンだが、文中で触れている場所以外では『第3形態』で出遅れたときなどが使用ポイントだ。

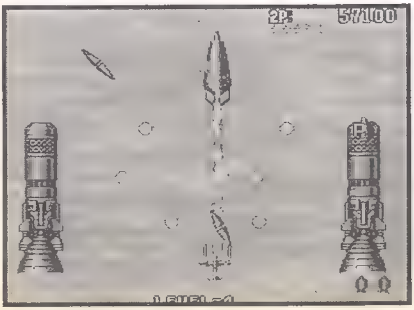
また、途中で中型ロケットによって画面端に追い詰められたときも、使用していこう。

いずれにしろ、危なくなったら、スペシャルウェポンを発射しよう。ただしむやみに発射するのではなく、よく状況を考えて有効に活用することが大切だ。



きびし〜い

スペシャルウェポンも考えよう



ボス「V3」はなかなかハード

STAGE 13-left

ロンドン

LONDON

大型ロケットは張りついて速攻で倒す

このステージの注意すべき点は、大型ロケット。このロケットはツインショット連射→外側にバラまき弾→3WAYに似た5発のバラまき弾→自機を狙う小さい弾→大きい弾で2WAYと単発の弾を連射、と非常にバリエーション豊かな攻撃をしてくる。出現したら張りついて一気に倒そう。

また中型ロケットは2WAY弾がふたつ重なったような弾を撃った後、画面下に向かってすぐに降ってくる。これはかなりきついのだが、中型ロケットの行動パターン自体は1周目と同じ(1周目の攻略ページを参照)なので、速攻！ 張りついて攻撃したいところだ。

小型ロケットや気球の出す3WAYも非常に速いが、それほど注意すべきものではない。

大型ミサイルの攻撃のひとつ

BOSS攻略 弾がスピードアップも、1周目と同じ攻略で倒せる

このステージのボスは戦略ロケット『V3』。

全体的に敵弾が速いということを除けば、1周目と同じやり方が全て通用する。

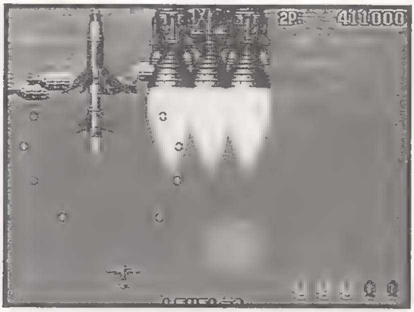
ただし、第5形態だけは矢尻状の弾が、通り過ぎざまに破壊可能な弾を撃ってくる。横方向に強いショット(=フルパワー状態)ならば、張りついての速攻パターンに特に問題はないが、対処しにくければ、ここでスペシャルウェポンを使ってしまっても構わないだろう。

張りついているときにスペシャルウェポンを使うタイミングだが、瞬間無敵になるため、矢尻が「見えた」瞬間が、発射チャンスといえるだろう。

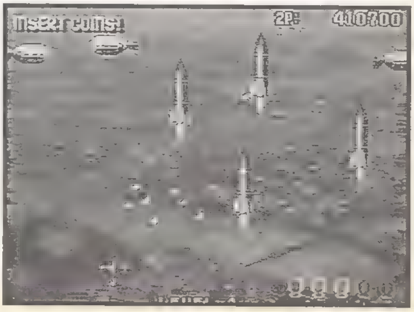
いずれにしても、どうせ使うのなら遅いよりは早い方がいい。

この時のポイントは、時間をかけすぎないこと。時間がたつと、画面内でこの矢尻が停止して自機のほうに向けて破壊可能な弾を超連射することがある。

また、途中で2回目に大型ロケッ

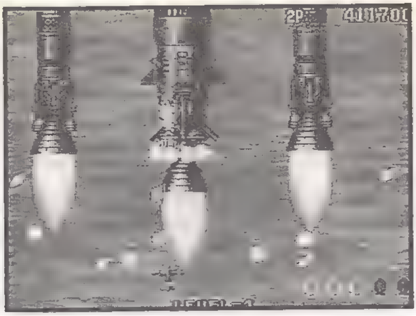


どう？

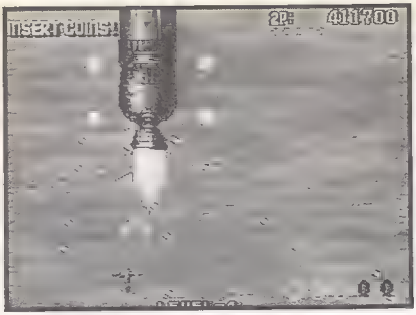


これは実は中型ミサイルの攻撃

2周目攻略



第1段階。これだけ左に避ける



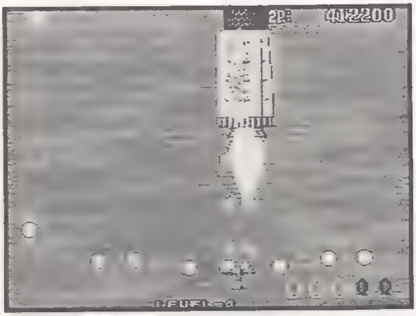
1周目よりも自機に狙いがきている

トが出てくるあたりもかなり難しいと思うので、アドバイスのひとつとしてスペシャルウェポンを使用することをすすめる。その後の無敵状態を活用し、なるべく後の展開を楽にすること。

補足になるが、このボス戦、真尾まおは、実はスペシャルウェポンを使わなくてもかなり有利に戦えるキャラなのだ。

それというのもサブウェポンが貫通兵器（レーザー）なので矢尻状の弾にサブウエポンが、さえぎられない、という利点があるためだ。

ただしこのレーザーがあらぬ方向に飛んでいってしまっている場合、



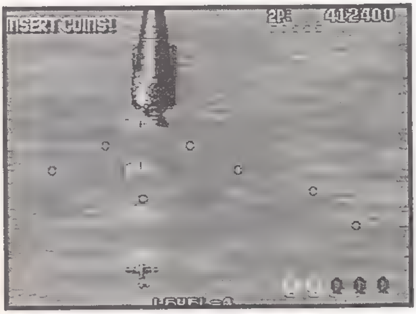
弾が大きいので真ん中はだめ

ボスに当たるように補正することはまず無理なので、これはスペシャルウェポンを使って（時間を止めている間に）張りつくのが望ましい。

他の場面でも、真尾まおとブレイザーズに関しては同じことがいえる。

ところで、ショット幅の関係などで、離れて戦えないキャラがいることはわかっていると思うが、これは初めからスペシャルウェポンでゴリ押し狙いがいいだろう（実際問題、マーカム、エレン&シンシア、アレックスなどはしかたがない）。

最後に余談になるが、攻撃中スペシャルウェポンのないときはどうするのだろう。実はスペシャルウェポ

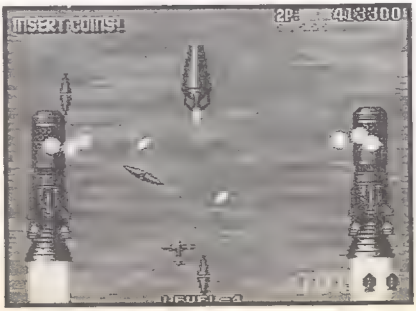


いそごう!

ンを使い切ったとしても1回だけ凄い攻撃ができる。その方法は、ズバリ「体当たり」だ。

笑ってはいけない。本当にこれは凄い破壊力があるのだ。火星ステージのあの強〜いボス（円盤のほう）も体当たり一発で真っ赤になることを見ても明らかだ。

空中のボスにしか使えないのが難点だが、スペシャルウェポンを使い切ってしまい、その後の攻撃をよけ切る自信のない人におすすめだ。一度ぐらいは是非。ただし体当たりした後のことは責任を持ちませんので。



う〜ん、きつい

STAGE 13-center

ノルマンディ フランス

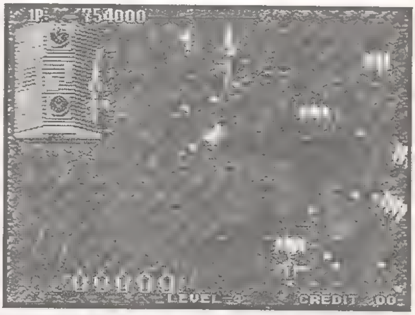
NORMANDY
FRANCE

大型機には真正面が安全地帯、比較的楽なステージだ

スタート後の大型機は、弾が速く、機雷は3WAY弾を出すようになっている。しかしあいかわらず真正面が安全地帯なので問題なし。

後はザコが大きい弾を出すぐらいで、意外と簡単なステージだ。

しかし前のステージで死んでしまいパワーが落ちていたり、撃ち込みが足りなくて機雷が破裂しそうなときは、スペシャルウエポンを使ってしまってもしかたないだろう。



下へよせて左へ抜ける

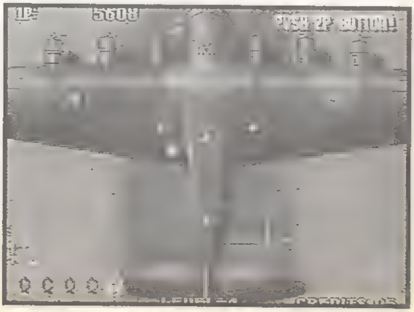
一万点取ってみる

BOSS攻略 レーザー付きビーム砲をさけられるかが攻略ポイント

さてボス攻略だが、まず輸送機の『**ギガント**』から説明する。ギガントは第1周目と比べ、中心部から3WAY弾を広く撃つというパターンが増えた。左右の翼についている銃座が、大きい弾を撃つようになったため、安全地帯を使用する場合にどこでもよいというわけにはいかなくなったのだ。

具体的な場所については写真を参照してほしい。この安全地帯に合わせるのには少々コツがいるので、1周目で練習しよう。いきなりこの場所にいっても銃座に攻撃されてしまう。

そして次の『**レインファイア**』だが、これは1周目に比べ非常に強くなっている。比較的簡単と思われた2周目中央ルートだが、ツケを払うときがきたらしい。



隠れ安全地帯

真下でOK

2周目攻略

始めにビームを撃つところまではあまり変わらないので1周目と同じように戦う。

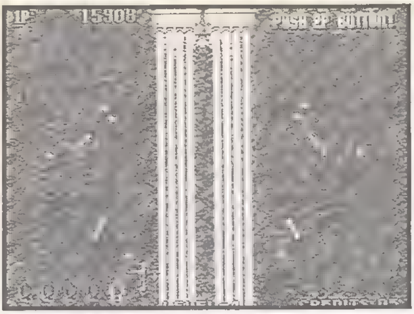
この時点で、1周目との相違点を挙げておくと……

①下を向いている時

撃ってくる弾のなかに大きい弾が加わる。が、あいかわらず真下は安全地帯だ。この時になるべくダメージを与えておくこと。

②斜めを向いている時

1周目で撃ってきた弾（破壊可能弾）の替わりに大きい弾を撃ってくるので、きちんとボスの弾を誘導して、避け続ける必要がある。自機の配置ミスによって誘導に失敗し、普

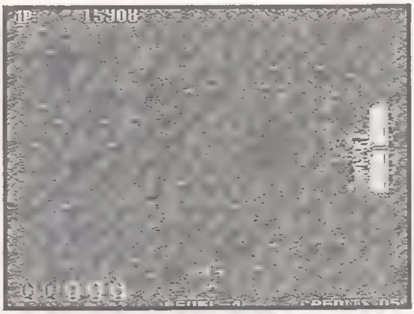


避けたぜ、ベイベー!!

通に弾を見て避ける場合でも、ボスの逆サイドに移動していればかわしやすいだろう。スペシャルウェポンを使う場合も同様だ。

それからレーザーを撃った後、すぐに斜めを向き、このときだけ後述する『レーザー付きバラまき弾』を撃ってくるのも要注意ポイント。1周目攻略でも触れたが、ビームを撃って、そのすぐ後の攻撃に移行するまでの時間がないからだ。素早く逆サイドに移動しておけば避けられるだろう。

その後、中央の最上段からビームを撃つのだが、ここからボスの攻撃に短いレーザーが加わる。発狂して



このへんで待つ

きたときに撃ってくるあのレーザーが普通の攻撃に混じってくるのだ。とりあえずビームに対する安全地帯は変わりないので、ビームのすぐ脇でかわせばいいだろう。

その後ボスは、左上に移動するが、「右下を向き」、さらに画面左端で「右を向く」。

この攻撃のときにスペシャルウェポンとその無敵時間を利用して目一杯ダメージを与え、できれば破壊する。

発狂モードは高速回転しながら短いレーザーを超乱射するもので、この場合、一応左下の半安地で待って（ここにいても3回に1回ぐらいは

小さいツイン弾が見えたら切り返せ

自機に当たるレーザーが飛んでくるのであまり意味がない）、自機に向かってくるレーザーを少しだけ動いてかわそう。と、いうのはどうしてもボスを破壊してクリアしたい人の話。ビームを撃った後のモードのまま、自爆待ちをすれば余裕でクリアできるのだ。一応ボスが横を向いた時のレーザー付きバラまき弾のかわし方は連続写真で示しておいたので参考にしてほしい。慣れれば簡単だ。最後にボスが死ぬときには超極太のレーザーを撃ってくる。ボスの中央に重なっていよう。

ぼよ〜ん

STAGE 13-right

中央アメリカ パナマ運河

THE PANAMA CANAL
CENTRAL AMERICA

アイテムを手に入れ対ボス戦にひかえろ

まず、ザコ機の中では、青い戦闘機が自機を狙った大きな弾を撃ってくることと、そのスピードが速くなっているということが、1周目との最も大きな相違点だといえるだろう。

しかしながら、ボス出現までは1周目と同様の進み方で、ほとんど問題

たいしたことのない攻撃

はないはずだ。

ということは、ボス出現までは、1周目を通過した君には慣れたものであろう。

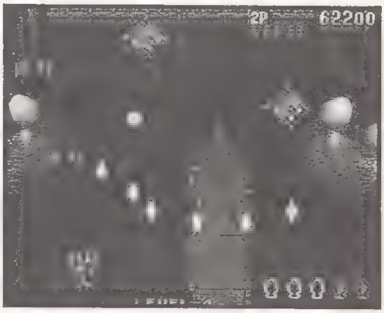
BOSS攻略 実はとっておきの攻略方法があるか…

次にボス『**モンタナ**』戦だが、まず第1形態と第2形態について説明する。

ここでは主砲×2の出てくる場所までは1周目と全く同じだ。ここまでは安心して進もう。

このボスの攻撃の中で特に変わっているのは、この段階の主砲2基だ。まず前の砲台だが、これはケイレン

1周目と比べてどう?

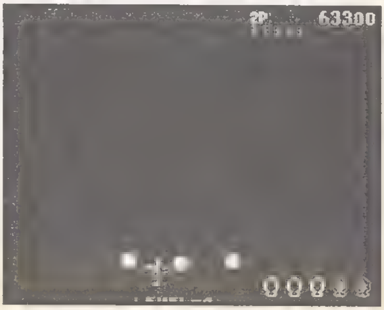


ここは、じっくり、慎重にアイテムを手に入れて、パワーアップしたであろう2周目のボスへと向かうのだ!

するかのような動きをするため、どこで弾を撃ってくるのかが、非常にわかりにくい。そしてうしろの砲台は1周目の第4形態の砲台と同じ動きになっている。弾数がかなり多く、ともすると圧倒されそうになるが、速度は比較的遅いので、よく見てかわそう。

またここでは1周目にあった安全

お約束だね



地帯（下真ん中から1キャラ分ずらしたところ）は存在しなくなっているのだ。

次に第3形態。

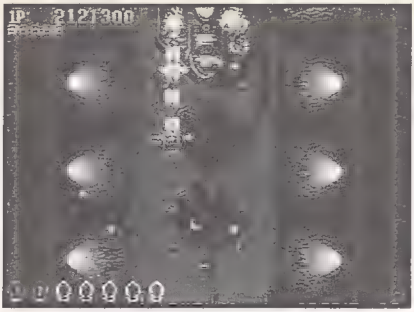
この形態の艦橋の攻撃パターン自体は1周目と同じ。しかし艦橋前部が撃ってくる4WAY弾と、破壊可能な2WAY弾が大きくなっているので、これが厄介だ。

そこでまず、艦橋のまわりについている砲台6基のうち、自機に近い2基を破壊しよう。そうすれば少しの間、画面再下段の中央が安全地帯になるのだ。

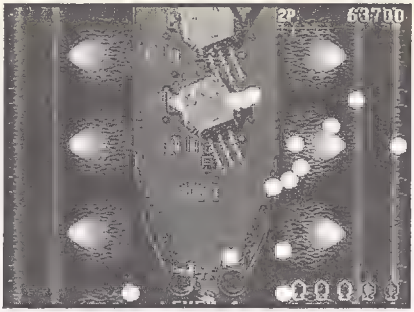
あとは1周目と同じ攻略が通用する。

次に第4形態だが、1周目と同じ

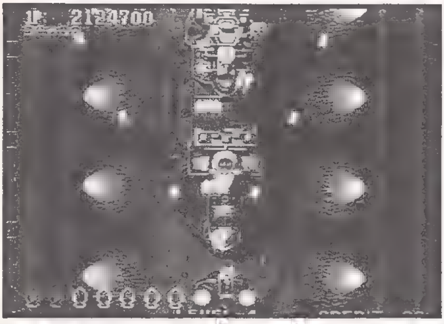
2周目攻略



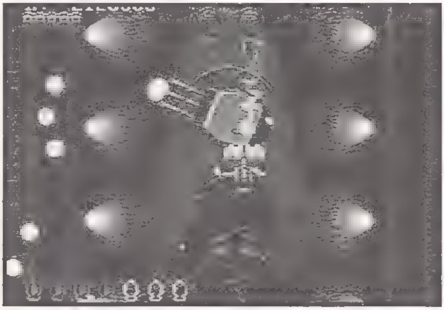
3WAYを有効に使おう



一見激しい攻撃だが…



写真ではわからないが、弾が速い



1周目と同じ攻略方法

1万点とる余裕も生まれる？

方法で戦おうとすると、左右から青いザコ戦闘機が現れて、自機の方に殺到してくる。

この攻撃自体は1周目にも、存在するが、ザコのスピードが速くなっているので、体当たりをくらう危険性が高いのだ。

したがって、ここで主砲（弱点）の上にきっちり自機を乗っけておくと、ザコに体当たりされてしまうので、自機の場所合わせには注意が必要。

またこれは、1周目の攻略では特に触れていないが、乗っかりや張りつきを使用して戦う場合にはいつも注意しておきたい点だ。

このように、2周目のボス攻略をしてきたわけだが、ここでいわゆるひとつの楽勝パターンを紹介しよう。とっておきの楽勝パターンなのだ。

「始めからそれをいえよ～」という人もいるかもしれないが、こういう声は、この際無視、最終的に公開するのだからいいでしょう。

それは…『弱者に優しい必殺逃げ逃げパターン』である。

その方法は読んで字のごとく、第2形態の砲台×2を攻撃しないでひたすら逃げるというものである。実に正々堂々とした、男らしい勝負法ではないですか…。少し、物足りない感じもしますが。

そうするとボスは、どがーん！と勝手に爆発し、主砲2基があったあたりから下がスッポリとなくなってしまうのだ。

そしてなんと画面は暗転、オドロクナヨ！

さて、いよいよこのステージをクリアすると、ソニックウイングス3の2周目もほぼ半ば。といっても気を抜かず、再度気を引き締めて、取り組もう。

STAGE 15—left

北アフリカ砂漠

NORTH AFRICAN DESERT

中ボスの攻撃速度には要注意
俊敏な攻撃避けが必要

最初に出現する中型機2機は、弾を撃ってくる前に破壊することが理想だ。もし、攻撃ポイントを逃して弾を撃たれてしまったら、中心の大きな弾と、左右に撃つリング弾の間に入って避けなければならない。このときには慎重に対応することが望まれる。

このステージの中ボスは**『クロスファイア』**。

この中ボスは第2形態まで変化する。最初の形態（左右の4連装砲が残っているとき）から説明することにしよう。

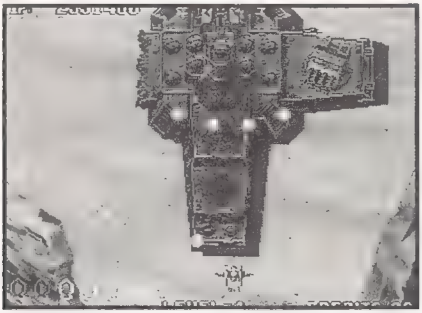
第1形態で問題になるのは、非常に攻撃のペースが速いということ。ボス戦が始まってすぐに左右の4連砲台が弾を撃ち、その後すぐに中心部から3WAY・4WAY・5WAYの弾を続けて撃ってくる。そしてまたすぐに4連装砲が…、と、とにかくせわしなく攻撃する。

しかも厄介なことに、4連装砲が撃つ弾の隙間が、微妙に広くなっているので、避け方がいい加減だと避け切れずにやられてしまうことになるのだ。隙間が広くなっているからといっても、間を抜けるという方法を取るのもまた危険だ。きっちり誘導してきっちり避ければ大丈夫なはずなので、なるべく避ける方向で頑張ってみることをすすめる。ただし、くれぐれも無理をしないように。

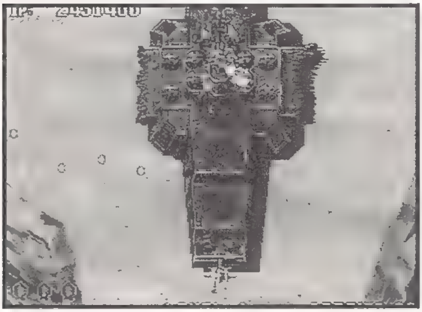
もうひとつ注意点がある。1周目では破壊可能弾を撃ってきた攻撃が、2周目では小さい弾に変わっているのだ。これはなかなかこわい。対策としては、ボスの正面に位置することで対処できる。この位置が死角となるからだ。

次に、左右の4連装砲を両方壊すと第2形態になるわけだが、たいしてこちらは1周目と変化がない。あえて変わっている点を挙げてみるならば、ひとつは小さい弾が大きな弾になっているということと、ふたつめに破壊可能弾が小さな弾になっているということだけだ。変化点はこれだけなのだ。

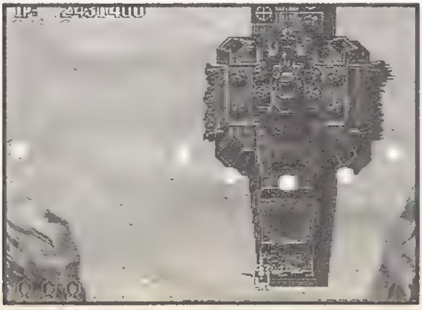
小さい弾が大きな弾になっていても避け方は結局変わらないし、破壊可能弾が小さい弾になっているといっても、先程のケースと同じようにボスの正面に位置することで、死角となる。つまり、このボスは1周目



中ボスの登場だ



さあ、応戦！



けっこうシビアな攻め

と変わらないということだ。それほど強い敵ではないので、サッと倒してさっさと抜けてしまおう。

BOSS攻略

2周目最初のボス!? でも気をひきしめて攻略だ！

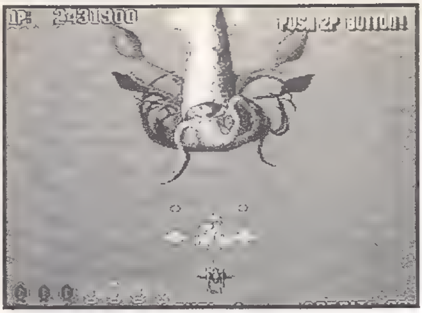
次にボスの『**大王イカ**』の攻略に移ることにする。

この大王イカの攻略は1周目のそれを参照してほしい。なぜならば、何とこのボスは1周目とまったく変化がないのだ。確かに、頭の部分が青く変色したときの弾が少しだけ多く、また速いというような多少の違いがあるのは事実だが、攻略を考えたときには、まったく変わらないといっても過言ではないだろう。実際に応戦してみると、おわかりいただけると思うが、弾の速さや、多さなどは、まったく問題にならない。つまり、弱い……。

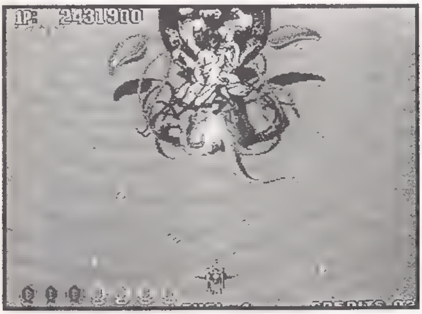
2周目の最後から1つ前のステージということを考えると、少し物足りない感じもあるが、非常にイージーに攻略できるステージといえるかもしれない。

とはいっても一応、このステージを安全に抜けるためのアドバイスをしよう。

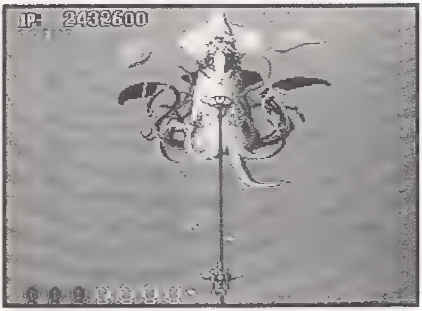
ポイントはクロスファイアの4連装砲。これらは攻撃が強い。安全に回避するためには、クロスファイアが出現したら、中心の砲台を2つ破壊した後にスペシャルウエポンを使う。片方の4連装砲を破壊してしまおうというねらいだ。片方さえ壊してしまえば、自然と後の攻略は楽になってくる。



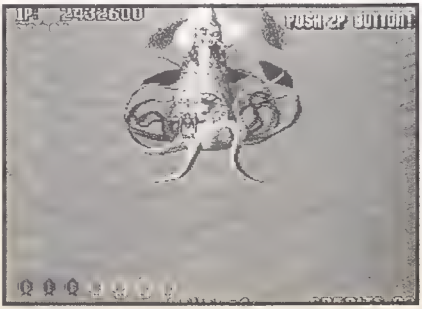
ボスは1周目とそれほど変わらない



つまり弱いってわけ



よしっ



ちょっと物足りないかもね

ねえ、その調子

STAGE 15—center

東南アジア遺跡

SOUTHEAST
ASIAN RUINS

中ボス『ファイアマスター』は、顕著な変化なし

ステージが開始直後、まず気をつけることがある。左から中型機が出てくるのだ。しかし、こいつは1周目と同様、攻撃を始めるまでにかなりの時間があるので、余裕をもって応戦できるはずだ。弾を撃たれる前に、簡単に破壊することができるだろう。

左端から中型機が…

次に『**中ボス・ファイアマスター**』だ。

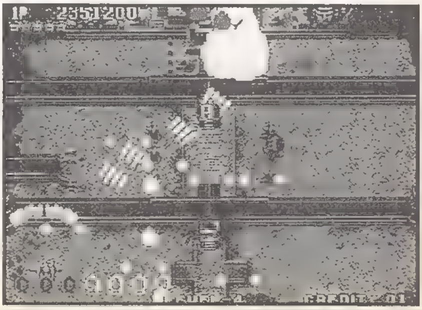
2周目のファイアマスターは1周目と比べて、ほんの少しだけパワーアップしている。変化した点は、周囲をまわっている4つの仏像の顔が撃ってくる弾が、3WAYや4WAYになっているのだ。はっきりとは記述できないが、どの顔が3方向でどの顔が4WAYか、というのに、一定のパターンがあるようだ。注意深く観察して見極めよう。

しかし、そういう違いはあることはあるが、1周目との対処法はとくに変わらない。出現したらすぐに下と右の2つの顔を速攻で破壊し、あとはヒトダマに気をつけながら残りの2つの顔と本体を攻撃するのだ。ただ、顔が撃ってくる弾が多い関係で、避けるのがキツいのも事実。

中ボスはほんの少しパワーアップ

またここでの注意点は、「避け」に専念していると本体を破壊しきれないことがある。こうなると逃げ際に相手から強力な攻撃をされてしまうので、スペシャルウェポンを使用して切り抜けるしかなくなってしまう。

しかし、攻めの難易度を考えると、ここでスペシャルウェポンを使用することになるのは、ある程度しかたがないことだ。危うくなったら、ためらわずスペシャルウェポンを使うことをお勧めする。



こうなる前に破壊したいものだ

BOSS 攻略

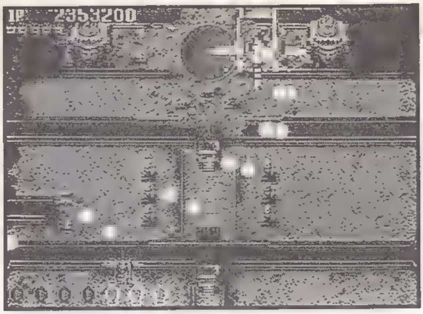
横方向に距離をとり、自動照準弾で敵を撃て!

このステージのボスは『**マルス・ヴェスタ**』。

ドッペルゲンガーは、とりあえず、ブレイザーズを使用しているものと仮定して、攻略をすすめていくことにする。

2周目攻略

さあ、これから本格応戦



避けるのが難しい

1周目と比較して、このボスはなんだかおもしろ味のないキャラに変わっているように思える。2周目では撃ってくる弾がすべて大きな弾になっているのだ。

まずは、前方、数方向に大きな弾を撃ちつつ、同時に真下に4発弾を撃つ攻撃を開始する。ここでは1周目と同じく、ボスと距離をとって、数方向に撃つ弾だけを避けることが肝心。

その後、自機を狙って大きな弾を撃つ攻撃も、同じく、適当に避ければよいので、この時点ではさほど問題はない。

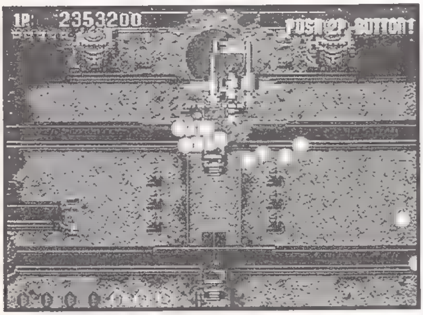
しかしその次の段階が重要なポイントとなってくる。注意すべきは、1周目では破壊可能弾だったものが、2周目では大きな弾になっているので、これを避けなければならないということだ。

それでも5〜6発パラパラッと撃つものは問題ないのだが、危険なのは、撃つ角度を左から右へと回転させていく弾だ。はっきりいって隙間がないので、ボスの正面付近では絶対に避けられないといっても過言ではない。この大きな弾は、弾が飛んでこないボスの真横付近にいるようにして対処するしか、方法がないのだ。

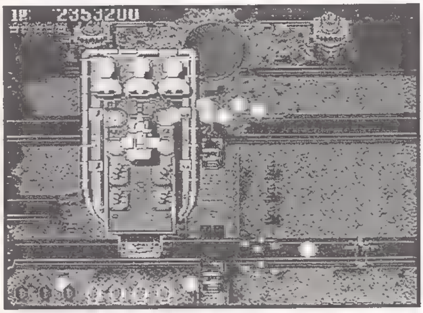
つまり、こいつと戦うときには常にボスの横方向に距離を大きく取り、自動照準弾のみでダメージを与えていくしかない、というわけなのだ。非常に効率が悪く、時間がかかるかもしれないが、安全に倒すためにはこの方法を選択する以外はしかたがないように思える。

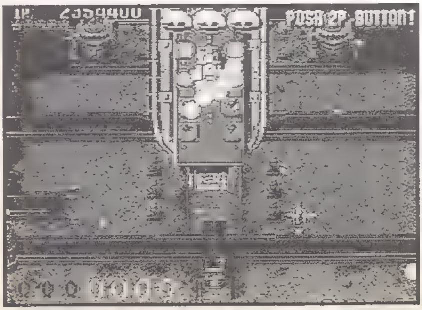
このステージは、長期戦になると思うがひたすら耐えてがんばろう！

なお、このステージを通過したら、いよいよ念願の最終ステージへと突入する。



しかも大きくて、多いのだ


まだまだくるぞ



ボスとは距離をとって応戦

STAGE 15—right

ソビエト要塞

FORTRESUT OF THE SOVIET UNION

最強の『中ボス』?に要注意

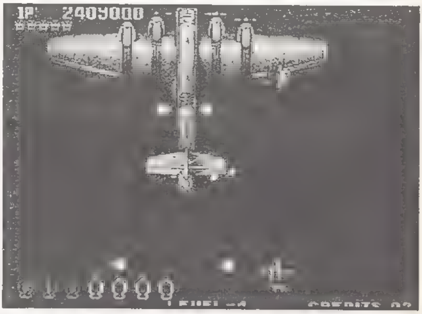
このステージは中ボス1「ズヴィエノ」がなかなかの強敵になってぃる。

中央部分から出してくる弾が、大きな弾になっているのだが、これは1周目のときには破壊可能弾だった。ということは、これを避けなければならないというだ。実際これだけを見てもかなりつらいのだ。この大きな弾は、特に決まった避け方というものはないので、よく見て避ける以外にはない。

さあ出撃

さらに侮れないことに、胴体のパーツから唐突に4WAY弾がくることがある。これは頻繁にはこないが、突然撃ってくるうえに、自機のすぐ近くから撃ってくる関係で非常に危険な弾といえる。これには、特に対応方法がないので、とりあえずは、気合いで避けてくれ、としかいいようがない。

また中ボス2の『ノブゴロド』は、とくに攻撃が激しいというわけではないが、スペシャルウェポンを使わされてしまう可能性の高い、嫌な相手なのだ。



こいつがなかなかツライ

最初の攻撃は自機を狙った2WAY弾×3回だが、これの隙間が広くなっている。したがって、避け方を変える必要がある。外側に大きく動いてかわすのではなく、この2WAY弾の間に入って避ける方法をとる。これは思ったほど難しくないので、きっちりマスターしよう。

さて、次の攻撃では破壊可能弾のバラまきが1周目と異なっている。2周目では破壊可能弾が、大きな弾のバラまきになっているのだ。ちょうど、1周目で逃げる寸前に発狂したときの攻撃と同じ。弾の数が少ないため問題はないので、1周目ではこのときに接近して簡単に大ダメージを与えることができた。しかし2周目になって大きなバラまき弾に変化したことで、接近ができなくなってしまった。

間に入りこんでかわす

さて、ここで大きな問題が生じるのだ。

接近してダメージを与えることができないということは、ボスに逃げられてしまう可能性が非常に高いのだ。すなわち、逃げる寸前の発狂攻撃を食らうことになる。それはすなわちイコールスペシャルウェポン使用、というわけだ。くやしいがしか

かしこれはあまりよい選択とはいえない。

BOSS攻略

これまた最強『ボス』は スペシャルウェポンで攻略

さて、このステージのボス『**マキシムゴーリキーI&II**』はムチャクチャこわく、難しい。簡単には攻略できないので、心して取り組もう。なんと、下に配置されている5つの復活砲台が、大きな弾を撃つように変化しているのだ。これがとても難しいのだ。

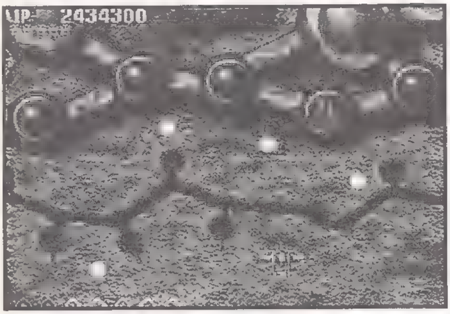
発狂しました。さあスペシャルウェポン

まずは基本通り、左右の大型砲台を破壊することから始めるわけだが、その前にとりあえず下の5つの砲台をすべて破壊してしまうことをおすすめする。その後にゆっくりおちついて大型砲台を破壊すればいい。

ひとつ変わったことといえば、下の5つの復活砲台を、復活するそばから破壊していかなければ、ならないことだ。

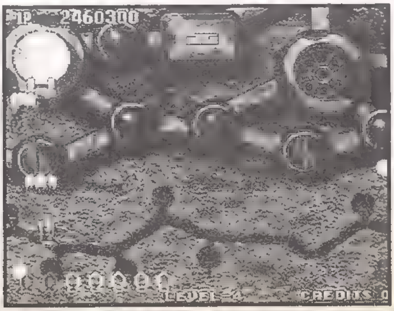
その他は1周目と特に変わらない。こういった戦法をとると、どうしても長期戦になってしまうだろうががんばってほしい。

また、ここでは「スペシャルウェポン」を使用してみることもおもしろいとアドバイスをつけ加えておこう。このケースでスペシャルウェポンを使い切ってしまっても問題がないので、無理やり倒してしまうのもひとつの方法だ。

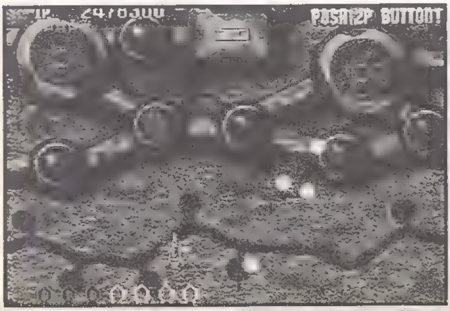


この5つをまず破壊

こわいけど欲しい



その他は1周目と変わらない



どうしても長期戦になってしまう

STAGE 16—left

バミューダ沖深海

DEEP SEA OFF
THE BERMUDA

『中ボス』は怒った顔の攻撃が1周目と違う

ステージ最初の潜水艦の攻撃は1周目とまったく変わらない。ここは1周目の攻略と同じでかまわない。確実に敵を倒し、心を落ち着けて、テヌキーチャウドおさるステーションとの戦いに備えよう。

しかし、中ボス『テヌキーチャウドおさるステーション』も、基本的には1周目と変わらない。ということなので、ここでは変化が現れる攻撃だけを解説していこう。

まず、怒った顔のときの攻撃のうちのひとつ。小さな弾を6WAYに2回撃った後、1周目では破壊可能弾を撃ってきたものが、大きな弾を撃つものに変わっている。この大きな弾は、7WAY↓6WAYと撃ってくる。最初の7WAY弾は止まっていると当たってしまうので、気をつけること。画面左端からキュッと右に動いて避ける方法が、いちばん簡単でお勧めだ。

次に、頬に傷があるときの攻撃、猿気合い弾。なんと、この気合い弾からは、左右に大きな弾が発射されるのだ。自機の近くに気合い弾がきてしまったらスペシャルウェポンを使うのが確実な方法だ。ここで使うのは悔しいだろうが。

と、ここまで説明してきたが、実はいちばん下が安全地帯らしいということが判明した。気合い弾から弾がくるまで画面最下段にいれば、必ず弾も最下段に飛んでくるので、その弾を引きつけて上に避ければ避け切れるようだ。ただし危険性が高いというのも事実。結局、近くにきたらよけるまでの時間がないので、スペシャルウェポンを活用するのがいちばんベストな方法だろう。

その他の攻撃は1周目と比べてさほど変化がない。同じように対処すればOKだ。

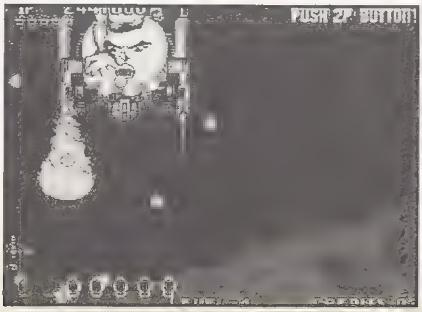
う〜ん狙ってるねえ

BOSS 攻略

『ボス』攻撃は第1形態が問題 あとは簡単だ

ボス『バガリウス号』は第1形態での攻撃がパワーランクアップしているので、これをいかにかわすかがポイント。

でかい7WAY↓6WAY!!



スペシャルウェポンいって下さい

2周目攻略

いよいよボスだ

弾弾弾弾弾弾弾弾弾

よく見て

まずは、ボスの正面にある小さな砲台（3つ穴が開いているパーツ）の前にいこう。

撃ってきたら、弾をよく見よう。まずは大きな弾が2WAY↓3WAY↓2WAYとくる。これを大きくひとまとめにかわすことは無理なので、まずは2WAYの弾の間に入る。次に3WAY弾を、左の弾と中央の弾の間に入って避ける。

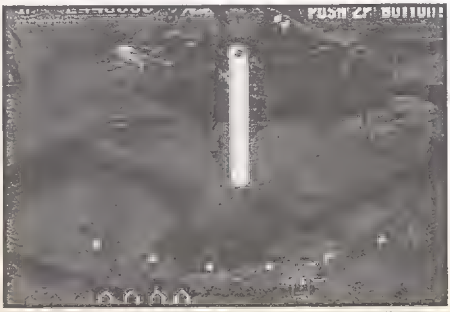
その後は最後の2WAY弾を左に動いてよける。弾の飛んでくる位置がしだいに右によっていくので、自機は逆に左に動かせばかわしやすいということからこんな避け方をするのだ。

よく見てよく見て!!

ただ、この時に厄介な問題がある。このボス、2本の魚雷（破壊可能）を撃ってくるのだが、これが非常にカタい。つまり、破壊しきれないことがあるのだ。しかも、これが先程の、大きな弾の攻撃と同時にきてしまうと、もうおしまいだ。現実的に通常の攻撃をおこなっていたのでは避けられない。

非常にくやしいが、これはやはりスペシャルウェポンしかないと思われる。

さいわい、残りの第2～第4形態の攻撃に変化はない。1周目の攻略と同じ方法で突破しよう。1回プレイして慣れていれば簡単なものだろう。



よーし、これで終り。がんばろう

このステージは、つまりこの第1形態さえ切り抜けてしまえば後は簡単なのだ。第1形態突破イコール第2周目突破といったところか。

さあ、がんばって2周クリアの感動を手にしてほしい。ここまでくるまでの苦労を思い浮かべて、もう1回気合いを入れなおして、チャレンジだ。

STAGE 16—right

火星

MARS

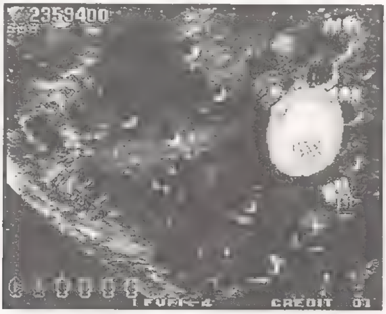
『大怪球おさるステーション』は大変化、要注意だ

このステージ前半の隕石地帯には1周目に比べて大きな変化はない。あえて挙げるとしたら、弾のスピードが異常に速くなったという程度だ。

しかし中ボス『大怪球おさるステーション』は大幅な変化がある。まずは最初のレーザー攻撃。このときに上部に隠れているボス猿(?)が猿型の弾を撃ってくる。初めは1周目同様に白目に重なって打ち込んでいればよいが、猿弾がきたら少し危ない。すぐに下がることだ。

また1周目と比較して、次の5つのパーツの攻撃にも変化がある。しかしこれには完璧なパターンがある。

左側の2つのパーツを速攻で破壊するのは同じ。その後、右から飛んでくる大きな弾3つを誘導しながら画面最下段中央に移動する。まずはここが安全。ここで右からの小さい弾を1回避ける。1回目の小さい弾を避けたらすぐに、背景の右側のパイプの上に移動。ここが2回目の小さな弾に対して安全なのだ。



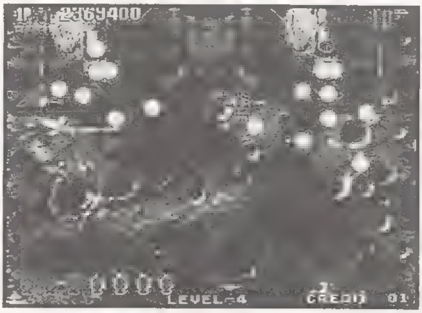
隕石地帯は変化なし

あとは、次の5つ目攻撃のときに撃ち込めばボスを倒せるはず。

ただ、少し気をつけてほしいのは、5つ目が撃ってくるリング弾の方向が少し変わっている。しかしボスの正面からやや左右にずらしたところにいればよいのだ。このとき接近し過ぎて弾に当たらないようにしよう。

BOSS攻略

殺傷能力グレードアップしたボスの超絶バラまき

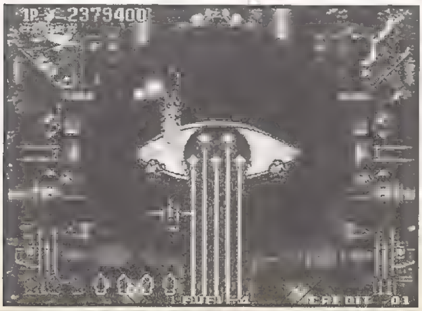


この辺で3WAYをGO!!

このステージのボス『ゾー竹子』は1周目ではむちゃくちゃ弱かったのだが、2周目では逆にむちゃくちゃ強く変身している。出現後いきなり超絶バラまきがくるのだ。

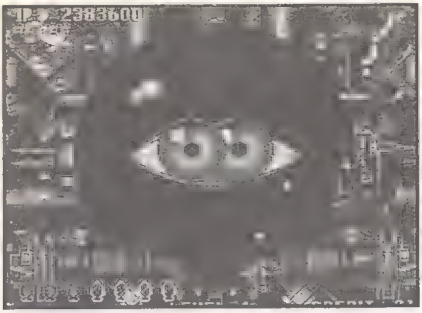
避け方をいろいろ研究してみたのだが、どうやっても避け切れそうにない。最初の数回は隙間の広い弾なので避けられるが、しばらくすると隙間が狭い5WAY攻撃がくるのだ。これがまずよけ切れない。

5WAYを真下に撃たせ、レバーをチョイと左右に入れて狭い隙間に入ることも考えられるが、ちょっと無理。ここはスペシャルウェポンしかないだろう。この攻撃さえ切り抜

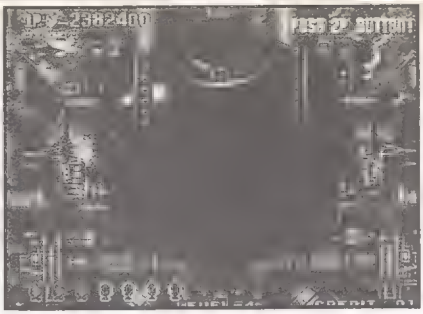


レーザー攻撃

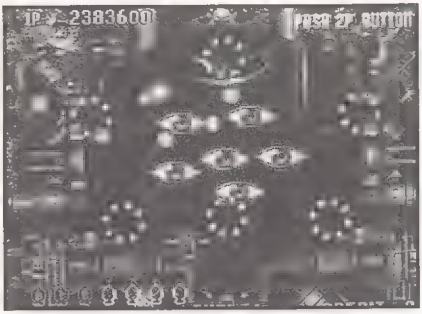
2周目攻略



このあと撃ち込め



ここは速攻で破壊



この辺でOK

けてしまえばあとにはたいした攻撃がこない。

さていよいよボス『**グラブラ**』の攻略だ。

こいつはあまり変化がない。まずは最初に、4回発射する全方向弾には、破壊可能弾が数発混じっている。これはショットを連射していればとくに問題ない。これはまた1周目と同じよけ方でかまわない。

次の攻撃の回転弾には、通常の小さい弾が混じっていて、機体位置をいい加減にしたり、中心のやや左右に位置するとやられてしまう。

このときには、非常にいい避け方があるので伝授しよう。スペシャルウェポンのストック表示のうち、いちばん右（7つ目）の右側のラインに、自機の中心を合わせよう。もちろん画面の最下段だ。ここはこれでオーケー。

この他には、画面を横切りながら、大きな弾と破壊可能弾を真下に撃つ攻撃がこわい。2周目になり、弾を撃つ間隔が短くなっているため、密度が高い。1周目と同じように画面の端にいるだけでは死ぬケースもある。うまく見切って、破壊可能弾のところで避けるしかないだろう。見切れなかったら、くやしいが、ここはやはりスペシャルウェポンでいくことになる。

超バラまきだ

第1形態の攻撃は以上。次に第2形態に移る。この第2形態が意外に（予想通り？）やっかいだ。

特にダメージを与えた後に第2形態になると、これがまたおそろしい。最初の、斜めに移動しながら弾を3回撃ってくる攻撃が、何と回転弾になっているのだ。ただし1周目と変わらないので、1周目のかわし方が完璧な人はそれでよい。

しかし個人的には、ここではスペシャルウェポンを思いっきり直撃させて一撃でボスを倒してしまうことをお勧めする。

とにかくボスは数段グレードアップ

楽しみ倍増!?
2P攻略

二人同時プレイができて、しかもそれ専用のエンディングがあるとなればプレイしたくなるのも当然だ。
ふだんは、まったく使わないキャラクター達のストーリーも見てみたいし…、もしかしたら、今後のシリーズへの思わぬ伏線が隠されているかもしれない…。
だが、ただコインを注ぎ込んで最後まで見るだけでは、ストーリーがどんなに面白くてもゲームを楽しんだことにはならない。
そこで！　ここでは、ソニックウィングスのシリーズ独特の攻略ポイントを紹介しようというワケだ（ただし「2」は全キャラの中から同キャラ以外の好きなキャラを選択できるので、多少当てはまらない部分もあるかも…）。

2Pプレイの特徴

敵弾が片方のプレイヤーだけを狙う

プレイヤー機を狙うように設定されている攻撃は、ゲームスタート時に2P側のキャラを狙い、狙われていたキャラが死ぬか、ステージクリアするまでそれが続いていくのだ。
「ソニックウィングス3」の敵弾は、従来よりも、あらかじめ設定された方向にだけ撃つ弾が多いので、あまり気にならないかもしれない。
前作までをプレイしていない人は、意味がチンプンカンかもしれないが、これを知っているのと知らないのとでは、プレイの内容に確実な差が生じてくることになるだろう。
活用する場は少ないのだが、狙われたプレイヤーは『あっ、自分が狙われてるな』ぐらいの意識を持つようにしたい。
もちろんそんなときに自分がやられてしまったら、となりの人に教えてあげることを忘れないように…。

ランクが上がる

①敵弾が速くなる

2Pプレイをやっていれば、当然こちらの攻撃も多くなるのだが、処理オーバーで遅くなるので問題はなし（でも遅くならないチームは……）。

②敵の耐久力が上がる

これはそのまま。敵が堅くなるのだ。

③7-Cのボスが2体出てくる

これは当然「3」だけの特徴だ。ハッキリいって2Pプレイでは、後半中央ルートを取らない方がいいだろう。

強いキャラのいるチームが強いとは限らない

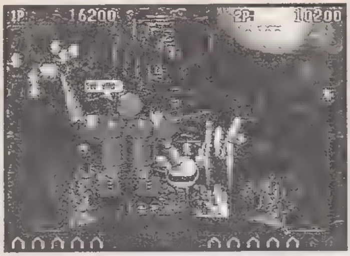
これが「ソニック」シリーズ2Pプレイの最大の特徴であり、面白さといえるだろう。

2Pプレイ チーム別解説

アメリカチーム
メカキートン+ブレイザーズ

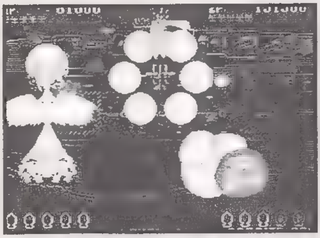
一番の本命（?）キャラクター、ブレイザーズのいるチームだが、使ってみると意外に……なのだ。理由はだれでも分かると思うが、キートンの攻撃力の低さだ。

このチームを使うなら、スペシャルウェポンをキートンに集めて巨大化している間に、ブレイザーズの強烈な撃ち込みを仕掛けるしかない。



ジャパンチーム
真尾まお+緋炎

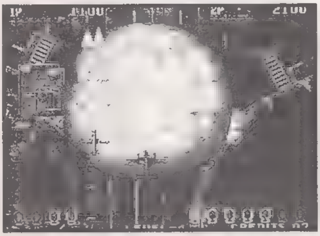
このチームは意外といける。何といっても真尾まおがスペシャルウェポンで敵の動きを止めている間に、緋炎も攻撃できるのがオイシい。



ロシアチーム
チャイカ&プーシカ+ホワイティ

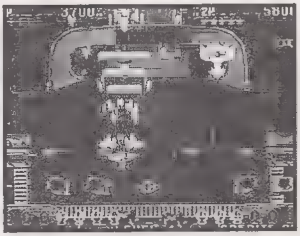
チャイカ&プーシカの特殊なキャラクター性と、その中に秘められた尋常ではない攻撃力を、どこまで引き出せるかにかかっている。スペシャルウェポンは好きな方に集めるといいだろう。

ホワイティはチャイカ&プーシカにパワーアップアイテムを取らせ、自分はタメ撃ちで戦った方がいい。



ドイツチーム
マーカム+コウフル&ホワイト卿

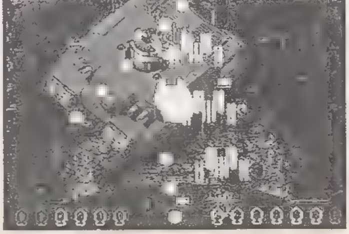
マーカムが足を引っ張るかと思いきや、意外に強いマーカムフラッシュ！ 画面内の弾をすべて、一瞬で消すことができるという点が心強い。



イギリスチーム
アレックス+シンシア&エレン

おそらく最も弱いチームだといえるだろう。このチームのキャラは、両方ともサブウェポンが当たりづらいのだ。

張りつきに効果がまったく見出せず、スペシャルウェポンがパートナーを助けられない（アレックスは自分も含む）。クリアしたければ、このチームは使わない方が無難だ。



最後に…教訓！ 上手なプレイヤーがスペシャルウェポンを集めた方が有利だ！

ためにならない!?
用語集
◆ちょっとはためになるらしい◆

あたりはんてい［当たり判定］
キャラの接触部分を判別する際の、便宜上の大きさ。実際のグラフィックスよりも小さ目に設定されている。中でも、小さいのが**チャイカ&プーシカ**、大きいのが**ブレイザーズ**といったところ。当たり判定を熟知すれば、見た目に抜けられそうにない隙間も、抜けられることがわかりとても楽しい。

バビ〜ン！　当たんないんだな

いー・うぇいぶ［E・ウェイブ］
真尾まおのスペシャルウェポン。機体ではなく**真尾まお**本人の特殊能力らしい。これは、時間を止める凄い技。一説では時間を止めていられる時間（変な表現だな）が短いために、国際救助隊のメンバーから文句をいわれているとか。今回、**テヌキーチャウドおさるステーション**がこれを真似する。しかし、止まるのは彼だけなので、かなり具合がいい。

いずれなっ！
スペシャルウェポンアイテムをとったときに使う。使うべき難所のために、大事にとっておきたい。バッドエンディングのときに使う場合もある（？）。

いぬ［犬（エチオ君？）］
ステージ4左に時々出現。プロトプテルス・エティオピクスという肺魚の一種がモデルらしい。詳細は不明だが、やっぱり犬に見えてしまう。

いるかまぐろ［イルカマグロ］
ステージ2左に一瞬出てくるキャラ。体がマグロで顔がイルカ。パーツが逆の場合は想像したくないらしい。家庭用でじっくり見てみよう。

ん？ なんだこの位置。オーイ、この写真イルカマグロじゃねーぞー（チャウドのE・ウェイブ）

長〜く出るときもある。

〜うぇいだん［〜WAY弾］
敵キャラが同時に数方向へ向けて弾を撃つさま。また、その弾を指す。基本的に、2WAY弾、4WAY弾などの偶数のときには、真ん中の隙間で避け、3WAY弾、5WAY弾などの奇数のときには、中心からややズラした位置で避ける。

うさぎ［USAGI］
別作「**ラビオレプス**」の自機。これも懐かしい。本作では…、ああ、これ以上は…。

USAGIのパイロット、小兎美ちゃん。かわいっすね！

おくびょうぱたーん［臆病パターン］
大胆不敵なパターンがあるにもかかわらず、それをあえて使用せず、通常のパターンで戦うこと。例えば、ステージ7左のボス大王イカは、張

りつきで即効で倒せるが、ときとして無理な場合がある。これにおびえて普通に戦ってしまうこと。

おさる
ソニックスウィングスから登場しているナゾの敵。正体、目的など一切不明。ファンキーなブラザーでもある。手話を使うゴリラとは違うらしい。■

「ソニックウィングス２」のおさる

きたしらかわことみ［北白川小兎美］
「**ラビオレプス**」のエンディングで登場。姉妹の妹。今回はUSAGIのパイロッ…、ああ、スマン！

きたしらかわこもも［北白川小桃］
姉妹の姉。なかなか囚われ役が板についてきた!?

～くん
言葉の語尾につけ加えることにより、形容詞を名詞に変えてしまう魔法の接尾語。例えば「このボスは強い」→「このボスつよくんだよ」など。他に「へたくん」もよく使われる。■

さいあくぶりばりばーん
［最悪ブリバリバーン］
真尾まおのステージクリアデモで流れるイカしたお言葉。とあるコミックの中での目撃例もあるが、元々は開発内での内輪ネタらしい。よほど最悪な状態が多かったのだろうか。ナゾは深まるばかりだ。

さむらいにっぽんいちそーど
［侍日本一ソード］
ビデオシステムの挑戦その1。

じゃんぐる［ジャングル］
音楽ジャンルの1つ。抑揚のあるリズムが特徴で、渋谷系のノリ。本作のゲームミュージックに使われている（ナルホド！ だからカッコヨカッタのか！）。東南アジアステージのことではない。

すういんぐ［スウィング］
ソニくってる最中に、弾避けに合わせて上体がナイースに揺れること。

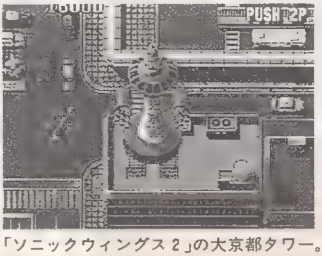
またその現象。1人体感ゲームともいえる。

すきまのかい［隙間の会］
平成7年発足。敵弾の隙間をこよなく愛する変人の集まり。なぜか無理をして、危険な状況に身を置く傾向にある。上級者集団との噂もあるが定かではない。

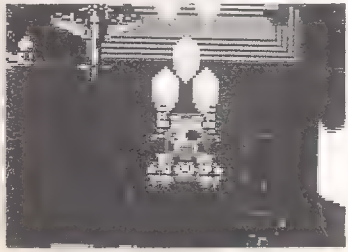
せったいぷれい［接待プレイ］
目上の人と同時プレイする場合、自分本来のプレイを捨てて、接待に徹すること。アイテムを譲るのはもちろん、「おお！ ナイス弾避け！」などの掛け声も忘れずに。相手がやられたら自分も自爆し「ここ難しいっすよねー」と接待スマイルを撃ち込む。

そにくる［ソニくる］
この素晴らしきシューティングゲーム「**ソニックウィングス3**」をプレイすること。

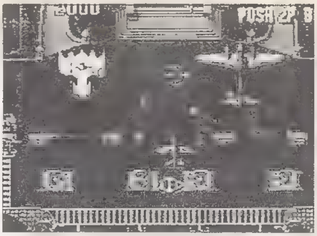
だいきょうとたわー［大京都タワー］
ソニックウィングス2の日本ステージに登場した敵。ビルの屋上から転落という最期を遂げたが、今回ももちろん華麗なダイブを披露してくれる。とりあえず隠しキャラ。


「ソニックウィングス２」の大京都タワー。変形ロボなのだ

たーぼふぉーす［ターボフォース］
自機が改造自動車という、これまた個性的な縦スクロールシューティングゲーム。非常に難しいゲームであった。なんと今作ではUSAGIとともに…「ドギューン！」（担当者射殺完了）。


車が空を飛んでいる。これも人生

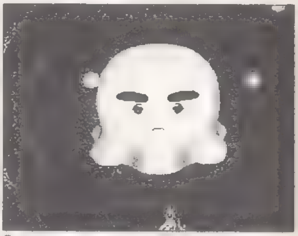
ためうち［タメ撃ち］
ショットボタンを、押し一定時間押してから撃つショットのこと。通常ショットやりも威力がある。**ホワイティ**、**マーカム**、**アレックス**が使える。同じ年齢の人が撃つショットではない。


照準に注目。かなりタメてますな、お客さん

だれもきいてないよ［ダレも聞いてないよ］
ワイルドに発する。やられた後のいいわけを一通り述べたあとにつけ加える。体感温度が10度ほど下がる。

てぬきーちゃうど［テヌキーチャウド］
別作「**ラビオレプス**」に登場した敵(職業・傭兵)。**ソニックスウィングス2**にも最終ボスとして登場していた。今回は「**おさる**」と強力タッグ(笑)を組んでいる。

で〜ん［デ〜ン］
偶然、凄いテクニックが炸裂してしまったときに使う。


「ソニックウィングス２」のチャウド氏。布(のようなもの)を取るとその下には…

なんですかー
納得いかないときに使う。最後の「かー」にアクセントをつけて尻上がりぎみに。2Pプレイヤーにアイテムを根こそぎ持っていかれたときなどに使う（しかも、フルパワーのくせに！）。

ばっどえんでぃんぐ［バッドエンディング］
ボスを完全に倒すことができなかったときのみに流れる、エンディングデモのこと。長時間弾避けしなければならないため、見ることが難しい。初心者がコンティニューを繰り返したあげくに、バッドエンディングになった場合は別らしい。

突然のクエスチョ〜ン！　に一同唖然

ばび〜ん［バビ〜ン］
バビ〜ンな気分のときに使う。思いもかけないところでやられる、またはボスを瞬間で倒したときなど、意味は様々。こころの底から沸き上がる感情が具現化されたもの。おおらかな気持ちで。

はりつき［張りつき］
耐久力の高い敵に接近してショットを撃ち込む基本テクニック。一般的なシューティングゲームでは、画面内に表示できるショット数が決まっている。これにより、接近し、ヒットしたショットを画面から早く消滅させることで、連射率を上げることができる。

張りつけ！　重なれ！

ぶらすたー・きーとん［ブラスター・キートン］
シューティングの境界をも破壊しかねない人物の名称。仰天のスペシャルウェポンに後退りする人も多い。双子の弟はどうしたのか。

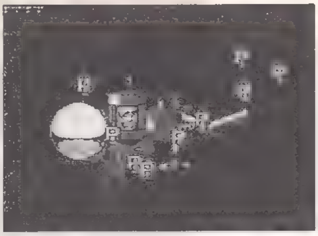
彼を野放しにしていいのだろうか？

ぼむ／ぼんばー［ボム／ボンバー］
一般的なシューティングゲームで、

Bボタンによる弾数制限型の強力な特殊武器をボンバーと呼ぶ。本作ではスペシャルウェポンのことだが、あまりに個性的なものが多く、ボンバーというくくりを超えているような気がする。

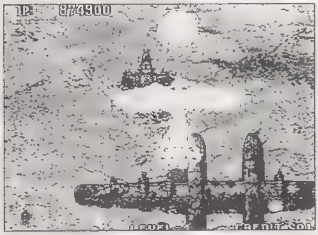
ときとしてマトリョーシカが2発出る。な〜んでか？ さあね…

ま、いいっしょ
「まあ、私の意思に反するけれども、仕方のないことでしょう」の略。全身の力を抜いて、やる気なさげに発する。ボーナスステージで**「キートン大暴走」**を出してしまったときなどに使う。


敵と間違えました。でも、イェ〜イ！

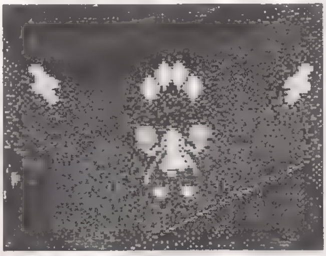
まあ、いいか
思いついたパターンなどをやっぱりやめること。「バミューダ沖深海のボス第4形態に安地があるらしい。試すのめんどくさいなー。まあ、いいか」

もったいない！
ボス戦でのピンチで、スペシャルウェポンを使った瞬間にボスを倒してしまったときに使う。特にこのゲームでは、ボスを倒すと自機が無敵になるので、やはりもったいない。


ああ、もったいない。しかも、どっちにいったか分かんねーよー

〜らしい
状況を説明する際に、語尾につける言葉。単なる口癖。

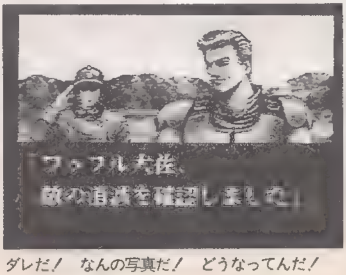
らびおれぷす［ラビオレプス］
USAGIが自機という風変わりな横スクロールシューティング。近距離でパンチが出たり、ニンジンや酒瓶などのアイテムが出たりと、負けず劣らず個性的なゲームだ。


USAGIが…、うぉぉああぃぃ！

わいえむしーえー［YMCA］
テヌキーチャウドおさるステーション「劇画調の顔（ゴル○13）」の攻撃で、おさるの動きに注目。ナイースにYMCAの振りつけをしている。「キミも元気出せよ！」

スバラシイ！ 次は「JODAN」やってほしい

わっふるたいさ［ワッフル大佐］
懐かしのゲーム**「スパイナルブレイカーズ」**の主人公。ワッフルが大好物。本作のエンディングに登場するとかしないとか…。



ダレだ！ なんの写真だ！ どうなってんだ！

豆知識

正しい安地の入り方

安地とは安全地帯の略のこと。そのまま「あんち」と読めばいい。「やすち」と読んだり、「安置」と書いたりしてはいけない。また、「アンチ」といく場合も混乱を招きやすい。「アンチ巨人のアンチャンが、アンチックな椅子に安置され、ソニくり中に安地に入った」などはなにがなんだかわからないうえに、ワープロでの一括変換不可能なので特に気をつけたい。

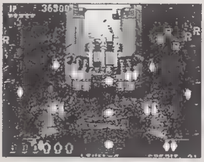
読み方はまあいいとしても、この安地とは一体なんなのだろうか。

簡単に説明するならば「そこにいればァー敵弾にィー当たらないィーところォー」ということになる。別に難しく説明しても、同じことしかいえまい。

ここで注意していただきたいが、安地には持続時間が存在する。というよりも「永久に敵弾の当たらないところなんて、あるわけないっしょ」ということ（そりゃそーでーす）。特定のボスに存在したり、ある攻撃の一部分だけに存在したりと様々だ。中でも、そこにいるだけでボスを完全に倒してしまえるような安地こそ、究極の安地といえるだろう。

世界に点在する有名な安地

東京
ボス（第1形態）
安地タイム
1分17秒

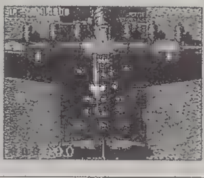


文句なしの究極安地。ボスとしては弱い方なので、安地なんか探す前に倒してしまっていないかい？ アマーい！ しかし、こんなに安地しちゃっていいのか!?

フランス
ボス(第2形態発狂時)
安地タイム
45秒

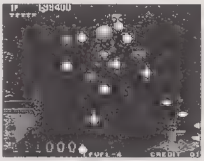
実は発狂前に与えたダメージによって、安地タイムが変わってくる。しかーも！ ときとしてレーザーに当たることも!! 完全じゃないのさ。ファジーといってくれ、なっ！

フランス
ボス（第1形態）
安地タイム
35秒



こいつは安地多発ボス。探せばいくらでも安地が出てくる（かもしれない）。もちろん隙間の会会員を目指すなら、より狭くより危険な味の安地へGO！ どこまでもGO！

東南アジア
中ボス
安地タイム
10秒



10秒もあれば立派な安地。他のボスにもあったりする。しっかーし！ ここのボスは、入るとボスが発狂するのだ。危険承知で安地に入る!? その男っぷりに負けたッス！

安地のマナー

①はやる気持ちを押さえ、襟を正して（もちろん気持ちのうえで）おごそかに進入しよう。
②完全安地を確認したなら、春風のようなしなやかさで手を離そう。
③ここでタバコなど一服。まさに余裕！ シューティングプレイ中にタバコとは！
④あるいはジュースなどを買いに。モニターの前には「ただいま安地入ってます」の札を忘れずに。
⑤再プレイは、嵐のようにワイルドに。表情は「にやり」と。

シューターの事情

ああ、安地。それは素晴らしい場所。安地マイラブ、マイハニー。

本来ならば、連射ダコが破れようとも、吹き出す血しぶきを拭うこともできず、イスの脚が砕け、同時に大腿骨を骨折したとしても、空気イスでプレイし続けなければならないというのに…。

しかしィー！ ひとたび安地に入れば、これらの誓約から完全に解き放たれるのだ。そして…、レバー＆ボタンから、両手を放すことを許された瞬間、突然におとずれるアンニュイな時間。これをどう使うかはまさに自由！ イェー！ センキュ！

開発者様〜！

ガンコなギモンも一挙解決!?

開発者様〜!

なかなか出なかったソニックウィングス3もやっと出て、世間もほっと安心の今日このごろですが、みなさま、いかがお過ごしでしょうか…。

さあて、お待ちかねの開発話裏話のコーナーです。

が、本題に入る前にまず、我々のヘタをするとと無茶ともいえる数々の質問に、身体を張ってお答えくださった開発者の皆様に感謝の意を表さなければなりません。ですから感謝の心を持てないような人は、一人たりともこのページを読んではなりません。…それではご一緒に…ああ感謝、感謝、感謝…。

おかげで今日もわたくしは、京都に足を向けて寝られません。

それでは、血と汗と涙と鼻汁の(?) True Storyを公開してあげますので、心して読むように!

空飛ぶイルカ

ああ、そうだったんですか…、こういうことだったんですか…。科学技術ってスッゴイですねぇ…。感涙にむせぶ我々であったよ…。

ドイツコンビのナゾ

——リヴァー・N・ホワイト卿と、コウフル・ザ・バイキングは、ソニックウィングスから復活してきました。その理由をお聞かせください。

1作目のキャラを誰か復活させたかったからです。

はじめはコウフルのみ復活の予定でしたが、年をとったキャラクターが少なかったため、リヴァー卿も復活させ、コンビを組ませてみました…。

——彼らはソニックウィングス2の間はなにをしていたのでしょうか?

リヴァーは司令部で指揮をとっていました。

コウフルは何かの研究をしていたようです(キートンを生身の身体に戻す方法など)。

——何故ドイツからの参戦なのですか?

「キ○グ・オ○・○アイ○ーズ'94」で、○○の拳チームがメキ○コ代表だったようなものです(違うってば)。

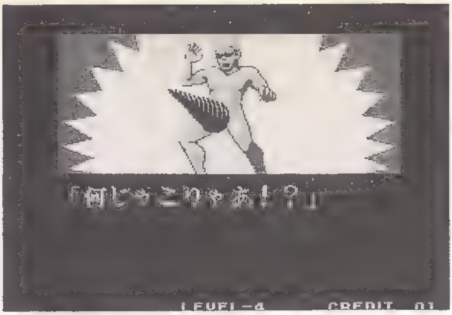
編集部(以下編)「(力強く)なるほど。」

拝啓 キートン様

――キートンはいつになったらドリルのない身体に戻れるのでしょうか？

その予定はありません……………次回作の予定も…？

編「……………。」



結構おマヌケ マーカム君

――マーカム様のお間抜け話を聞かせてください。

そもそも彼のデビューは「タオ体道」という格闘ゲームなのです。

このとき彼が使っていた必殺技というのが、こういっちゃなんですがそれはもう本当にばかばかしいものばかりで、作った本人達でさえもが忘れた頃に見て大爆笑するしろものでした。

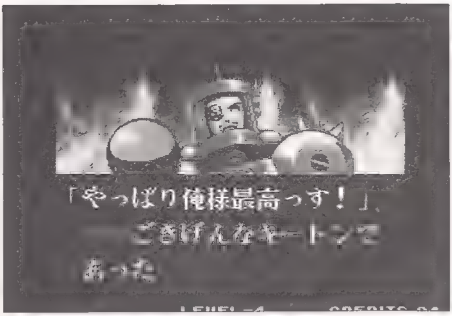
おかげで、ソニック3の開発で夜中まで仕事をしていた我々の、荒んだ心が更にへろへろになってしまったということは、いうまでもありませんね。

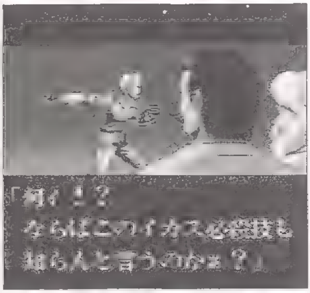
思えばこのときに、彼のソニック3への参加は決まっていたのかも知れません…。

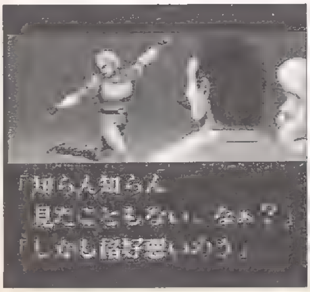
それにしても彼がター○ネーターのT-000をモデルに作られたなど、いまや信じてくれる人はいるんでしょうか？

全く間抜けでトンマで、やれやれ今日も頼りな〜いという感じです。

編1「↙ためて→+キック」
編2「キック連打」







知りたがりくん①

──緋炎の素顔は、今回もとうとう明かされることはありませんでした。実際の素顔は一体…？

秘密です。秘密は秘密だからこそよいのです…。

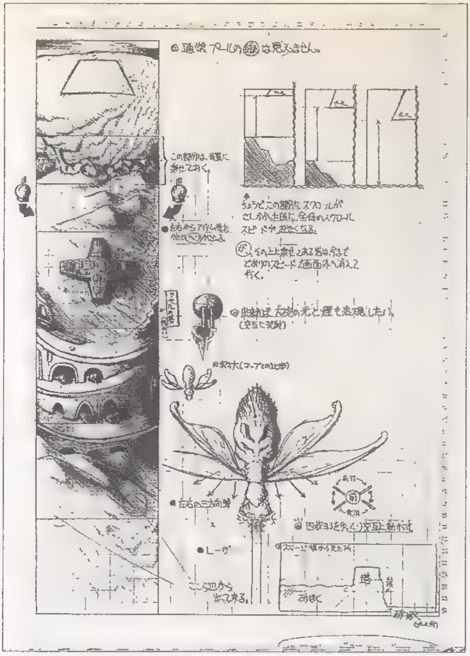
編「なんかこう…うまくまるめこまれたような気がする…。」

知りたがりくん②

──真尾まおの芸歴を教えてください。

特に考えていません。

編「おおっ!! 取りつくしまもないとはこのことか！ …まさに質問者殺し!!」



知りたがりくん③

──エレンの結婚相手は本当にキートンなのでしょうか？ 本当のところを教えて下さい。

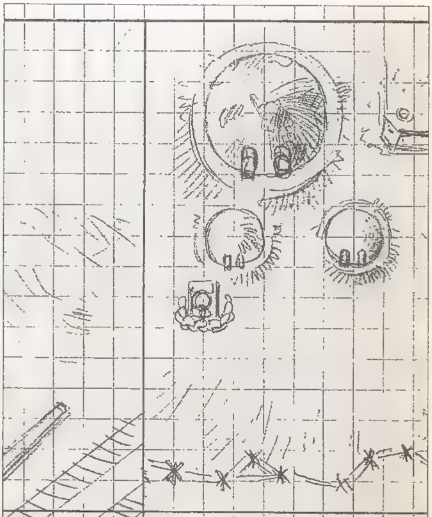
個人的にはキートンでいいと思っていますが、もともとのエレンの生みの親（『爆烈クラッシュレース』のキャラデザイナー）が嫌がっているので、微妙なところでしょう。

編「（不思議そうに）なぜ、嫌がる」

イカ様〜っ!

──ある日私が楽しくバミューダ沖深海ステージでプレイしておりましたところ、正体不明の超巨大イカが出てきました。腰が抜けました。あれは一体…なんなんですか？

実を申しますとあれは某タ○トー社のダ○イ○ス外伝に出てくるボスのパロディー（のつもり）です。その名も「アトランティックランス」



と申します(!!)
真相は「あのタ○タ○ック○ンスが出現するとき、終端が全然見えなくて延々出現し続けたら笑えるんじゃないだろうか…」という冗談を、ノリのよさだけで本当に実現してしまったという、ただそれだけのものなのです。
イメージ的には映画「スペ○スボール」の冒頭部分を意識しています(わかるでしょうか?)。
位置づけ的には前作の「まんぼう」に相当するおちゃらけキャラです。深い意味はエンディングともども、全くありません。

また、アイテムが大量に出現するのは、もう一方のボスとの点数格差を解消するためです(笑)。

はう〜まっち〜い?

――この戦闘に参加すると、なにがしかのお金がもらえるのでしょうか?

傭兵のようなシステムになっているのではないでしょうか(『エリア88』のように)。

すばらしきこの世界

――ソニックウィングス3の世界について。今回の戦いの舞台は前作までと比べて異色ですが、こういった世界を舞台にしようと思ったきっかけはなんでしょうか? 具体的に教えてもらえないでしょうか?

①またジェット機では変化がないから
②第2次大戦ものの架空戦記小説がはやっているから
③第2次大戦終結50周年だから
④スタッフの趣味
⑤その他

正解は4(?)

編「じつにこう…なんというかその…まったりとした…、なかなかこういいあらわせないなにかがあるというか、やはり…、そうだったのか!?」

マニアってる？

——自機・敵機ともに登場キャラにとてもマニアックな空気を感じるのですが、これはやはり開発者の皆さんの趣味なのでしょうか？

「開発の皆さんの趣味」ではなく、メインデザイナー個人の趣味です。あんなマニアックなものを思いつくのは、社内ではヤツしかおりません…。

ちなみに、開発以前の極初期案では、現在よりもさらにマニアックな機体が自機として設定されていました（あなおそろしや）。

なお、以前某バラエティ雑誌に掲載されたソニックウィングスの漫画（原作・装甲巡洋艦）では、「ミドルガ軍」という呼称が出てきますが、これは現在のところ公認の設定ではありません。

編「ヒルドロイドは？ ゴーレは？ 火星人は？」

謎の敵組織

——シリーズを通して、敵の組織というものが今一つ見えてこないのですが、やつらは一体何者なのでしょうか？

謎の組織です。とにかく謎なのです…。

おや、この音は…。

——音楽の雰囲気が前作までと比べて随分と変わりましたが、理由をお聞かせください。

まず、前作とはガラリと変えようと思って、その上話題性や流行りなども考慮しました。それに、戦争という世界観にＪＵＮＧＬＥがマッチしていると感じたのでこういう形を取りました。

ＪＵＮＧＬＥをゲーム音楽に取り入れたのは本策が最初であり、それが私の自慢です。

編「ない〜っす・あいでぃ〜あ！」

うさちゃん♡

——今回初めて隠しプレイキャラが登場しましたが、何故？ また、何故あのキャラクターを？

前から隠れキャラの類を入れてみたいと思っていたので、今回初めて入れてみました。特に深い意味はありません。

また、何故あのキャラを？ ということですが、まあ、あのキャラしかないのでは？ あらためて考えると、うちのゲームはキャラが少ないですね。

編「…………」

めらめら…

——某社の某ゲームなどに随分対抗意識を燃やしておられるようですが、ズバリ、勝算は？

勝ちたいのはやまやまですが、横画面ですから…（弱気）。…しかも今回は、バランス調整の時間が少なかったし…（さらに弱気）。

編「………らしい」

あの人は今…

――前作、前前作に登場し、今回は登場しなかったキャラクターたちのその後を教えてください。

そもそも、なぜソニックウィングスシリーズは毎回キャラクターが入れ替わるのか…。

それはよくある「毎回同じメンバーで、新作が出る度に新キャラを追加する」というパターンをキャラクターデザイナーが嫌っているからです。

格闘ゲームなどとは違い、キャラクターに対するプレイヤーの思い入れも少ない（ゲーム中にキャラクターを操作するわけではないため）ので、できることなのかも知れませんネ。

余談ですが、服装も毎回変化しているんですヨ。

キース・ビショップ

愛する家族と平穏に暮らしています。

もともと戦闘には乗り気ではなかったので、今では秘密戦隊の教官をしています。

ティービーA10（MkII）

良心回路を組み込まれて、コウフルの研究室で稼働中。

ちなみにエンディングでMkIIに撃墜されたMkIのほうは、機体ごと行方不明になっています…。

ヴィリアム・シド・プライド

アリシアと仲よく暮らしています。ソニック3で復活の予定もあったのですが…。

シルバー大尉

友の仇を討って故郷に帰りました。ホワイティの中に入っているのかどうかについては謎です（入ってないって…）。

アンジェラ

次のミュージカルにむけて練習中です。

アーサー

勝手にハリアーを持ち出して探偵ごっこをしていたのでひどく怒られてしまい、今はおとなしく家にいます。

編「いやぁ、人生って、ホン…トに、素晴らしいですね」

がっちり固定

――ソニックウィングス2では、1Pと2Pの組み合わせが選べるようになっていましたが、今回はソニックウィングス1のときのように固定されています。そのシステムに戻られた理由はなんでしょうか? エンディングを減らしたかったからなのではないかという説もささやかれていますが…?

最年少チーム

「国」を強調したかったので。これは1作目も同様です。

まあ、エンディングの量を増やしたくなかったというのも事実ですが(60種類もエンディングを作っている時間はとてもとても…)。

暑苦しいチーム

どうして?

――本作には他のゲームからの流用キャラが多く見られますが、どういった基準で選ばれているのでしょうか?

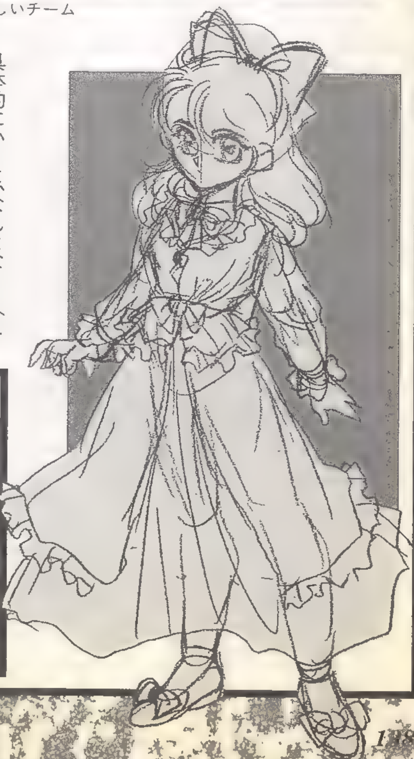
具体的にいうと、なんとなく…(えーっ!?)。

うぎゃ〜!!

――ボス出現前に聞こえる話し声と絶叫は、何といっているのでしょうか?

「死にたくなかったらかかってきな!!」のような意味です。

イカした黒人のDJにいって欲しかったのですが、知り合いにそんな人はいないので、自分でいいました…。なお、英文は下記を参照してください。



Hey! You, idiot !
Make your move, or you will be finished!!
Show me what you GOOOOOOOOOOOOT!!

オモロいハナシ

——ソニックウィングス3を作っていく過程で起こった、開発部内での面白いエピソードをお聞かせください。

…むかしむかしあるところに、詰めで緊迫した状態になると、必ず放送禁止用語の乱れ打ちな歌を歌い、皆のやる気を萎えさせるデザイナーがおりましたとさ…。

本当に凄い歌詞なので、お教えしたいのですが、コードにひっかかるので不可(笑)。確かに、彼のおかげで開発中には飽きることはありませんでした。が、お願いだから女の子の前で歌うのはよしてよね、S村君。

トリト〜ン

その他にもお腹を出し、股間にシャチのぬいぐるみを挟んで走りまわりながら「トリト〜ン!」と絶叫するというパフォーマンスも、彼ならではの必殺技でした。

そのうちエスカレートして、ストリップでもやりだしたらどうしよう…。そう思うとチームを組むのが怖いです。

編「今度紹介してください」

大変大変！

――ソニックウィングス3の開発に際して、最も苦労されたところはどこですか？　どんな経過でそれを克服なさったのかも、具体的にお聞かせください。

苦労といいますか、悩まされたのは絵を表示するときの制限でしょうか。

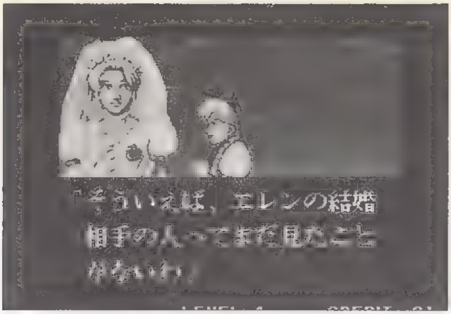
ネオジオは大きな絵をたくさん表示するのが苦手なので、巨大なボスをどのように表現しようかと悩みました。まあ、巨大なボスを出すだけなら出ないことはないのですが、こいつに大量の弾を撃たせようとか、パーツがくっついてて変形するとか、高速で画面中を飛びまわるなどといったようなことをさせようとすると、途端に頭を抱えなければならなくなります。

いったい大きな絵をたくさん表示するとどんなことが起こるのだろうと思うかもしれません。なにが起こるのかというと、まあ単純なことです。ネオジオに大きな絵を表示させようとすると、「そんなに大きな絵を出すのは無理だから出さないヨ」と、いとも簡単にネオジオは断念してくれます。そうすると、その結果、いきなり「絵が消える」という現象が起こるのです。

更にこの現象は、自機だろうとボスだろうと敵弾だろうとお構いなしで、その上こちらは防御することができない、という困った現象なのです。

しかしこれをネオジオだけの責任にしてしまうと、プロであることや、男であることや、人間であることなどを疑われてしまいます。

そこで我々は様々な工夫を考え、実際にできるかどうか、検討するのです。



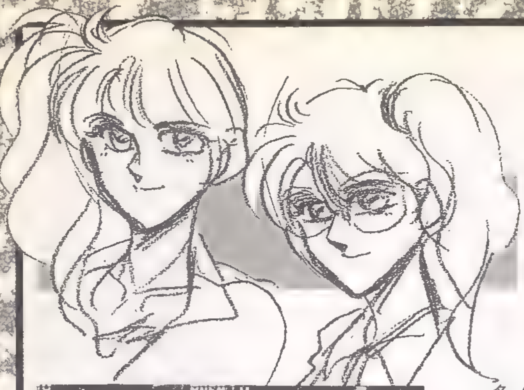
①ボスを出さない（消極的解決法）
②目の錯覚を利用して大きく見せる（錯視的解決法）
③実は背景がボスである（古典的解決法）

その当時ぱっと思いついたのはこのような3つの解決方法だったのですが、ソニックウィングス3では、これとはまた違う方法を採用しています。

それは企業秘密（だったかナ）なのでここではいえませんが、結果的にまあ何とかボスらしい大きさのボスを表現できたのではないかと思っております。実際にプレイしていかがでしょうか。

めっせえ〜じ

――最後に、ソニックウィングス3の開発・企画に携わられた方々の、本作（本シリーズ）に対する思い、笑える話、泣ける話…なんでも結構です。ひとことお願いします。



やあどうも。私はソニックウイングス2と3の企画を担当した伯爵という者です。この度はソニックシリーズのムックを作っていただいてとても光栄に感じています。

やはりこれはゲームセンターでプレイしたり、ネオジオカセットやCDを購入していただいたりして、色々と支持してくれた方がたくさんいたからこそ実現したのだと思います。

さて、1作目を企画された○○さん、見てますか。ソニックもとうとう本になりましたよ。

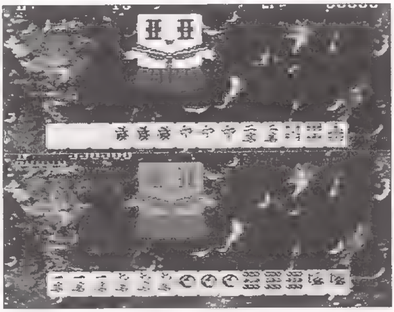
1作目があればこそ、その後の作品ができたわけですから、やはり1作目が偉大だったのだと思います。

多謝。

（伯爵）

もうこのシリーズはこれで終りにしたいなあ。あ、それからソニックのサウンドは私ではありませんので…。

（ほそQ）



詰めになって朝帰りが続いたり、仕方なく床に寝たり、色んなことがありました…。

嫌なことも、楽しかったことも、苦労したことも、全部とてもいい思い出です。ただ、会社で寝ぼけて寝言をいったことは一生忘れられない恥ですけど…（泣）とほほ…。

担当したのは、アジアと竹子とSDキャラですが、特に今回は竹子に思い入れが深いです（前回はまんぼう）。竹子はもうかなり古いキャラなのですが、かわいくて個人的に大好きなのです。実際見て笑っていただければ幸いです。

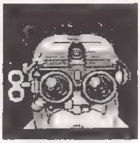
（素顔はマトリョーシカボムにそっくり（笑）まんぼう横山）

というわけで、我々の珍問、奇問、難問の数々にお答えいただいたわけですが、皆様、お楽しみいただけましたでしょうか？　あなたの心の片隅に1滴の潤いでも与えることができたなら、こんなに嬉しいことはございません。これで益々ソニックが楽しくなりましたね。なりましたね。ね、ね、ね、あ〜良かった良かったご飯がおいしくなっちゃうよ〜♡

ソニくり天国

PARADISE OF SONICURI

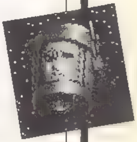
コウフル氏最新ゲーム開発



ドイツ科学協会の発表によると、なにを研究しているのかイマイチその全容の明らかにされていなかったコウフル・ザ・バイキング氏が、コンピューターゲームという具体的なものを開発していたことがわかった。このゲーム、ヘッドマウントタイプの最新型であるにもかかわらず、「ネジ式」というオーソドックスな動力を採用している。

リバー卿のテストプレイでのコメントから、2人の関係の悪化も懸念されている。発売はもちろん、商品化もいまだ未定。

珍味キートンヘッド



真っ赤に熟れたこのヘッド。滋養強壮に効果絶大。

エステブームに警鐘

エステ産業への関心が高まる昨今、薬品などを使用した脱毛による被害が相次いでいる。

全身の完全脱毛をおこなったIさんの腕は、本人の希望通り美しく脱毛された。しかし副作用により、一瞬ではあるが、全身より堅い毛が生えだし、その先から弾丸を発射しだすこともあるとか。全容の解明が急がれている。

美的感覚は千差万別

イルカ型サウナスーツ

その使いごこちは?

横になっての着用が好ましい

着用したままの飲食も可能

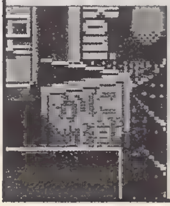
サウナで汗をかくのは健康にもよく、大変きもちのいいものだが、屋内の限られた場所でしか楽しむことができない。しかし近頃、着用式の全身サウナスーツが発売され、注目を集めている。イルカという動きにくそうな形を模しているが、着用したままの戦闘機操縦はもちろん、弾避け、タメ撃ち、安地への進入など、普段の生活に支障はなさそうだ。

これに伴い、あらゆる形のサウナスーツが発売される予定。粗悪品には注意したい。

かに地獄

うまいよ、安いよ、かに地獄。皆様のかに地獄は駅のそば。いまなら、キチンキトサン無料進呈中。

超京都駅より歩伏前進で1時間。戦時中ですから、流れ弾にご注意を。



ソニック叢書

実存主義構造論 〜幸福論の可能性〜

アレックス著

唯物的思考の限界に幸福はどのような意味論を持ち得るのか。天才少年が12年の歳月をかけて取り組む。

ウィングス出版

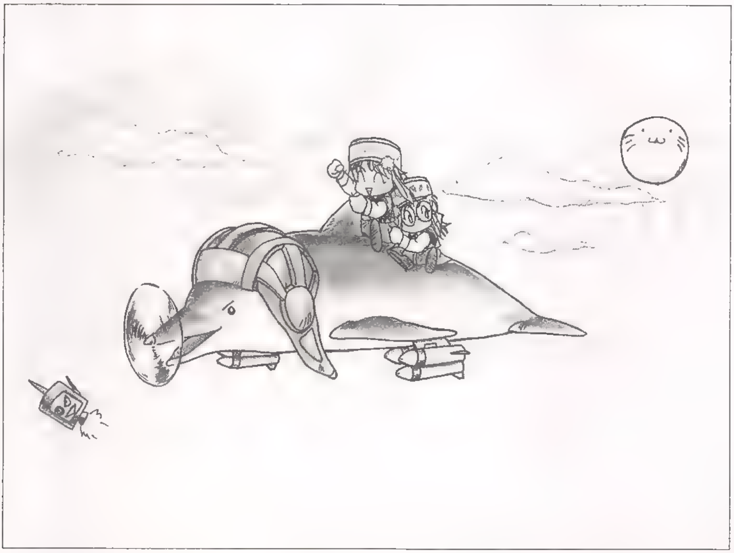
おなかすっきり! タオ体道健康法

マーカム著

格闘技でダイエット。安全確実。完全図解。もちろん護身にも。

あの時キミは若かった

ソニック1・2キャラ、搭乗機ウォッチング

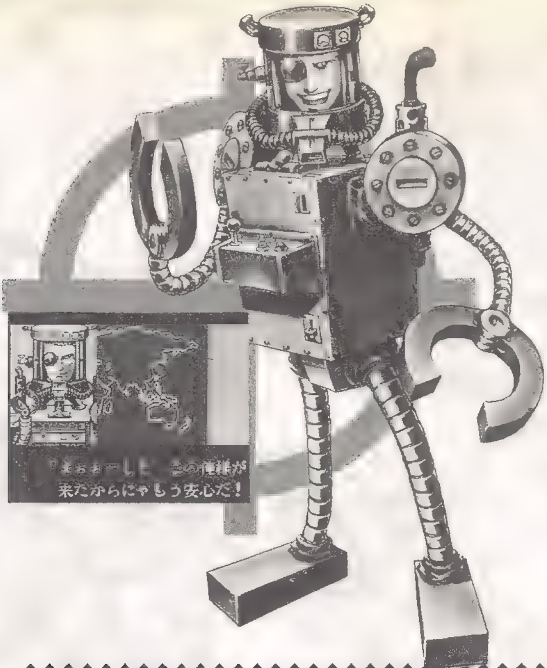


●イカすボディは100万馬力

メカキートン

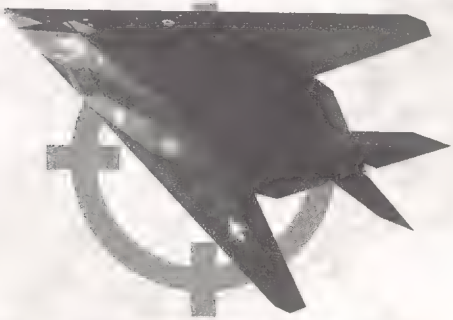
前作で宇宙空間に吹き飛ばされたブラスター・キートンだが、必死の努力の末帰還した。が、全身にひどい傷を負ったため、改造手術を受け、サイボーグとして一命をとりとめる。

しかし昔のSFに出てくるロボットのような体になってしまった。でも本人は気にいっているらしい。自らの正義に基づいて戦う、アメリカン熱血野郎なのだ。



搭乗機

ステルス戦闘爆撃機 F117



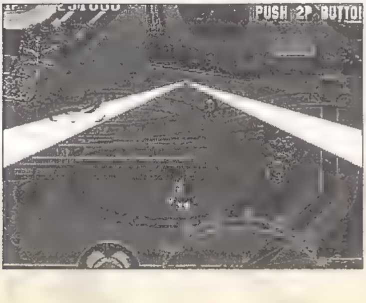
レーダーに映らない『見えない戦闘機』だ。そのため、相手に自機の位置を悟られないので、接近戦に適している。

戦闘機というよりは、攻撃機として認識したほうが、いいかも知れない。

メインショット…ニードルレーザー
8機中最高の連射能力を持つ。

サブウェポン…スネークナパーム
貫通性のナパーム弾が直進する。

ボム…サテライトレーザー
衛星軌道で待機している味方が、支援レーザーを掃射してくる。



●謎！全てが謎の男！

緋炎

世界平和のために戦う謎の航空忍者。忍者部隊の頭領で、有能な部下達を多数引き連れているらしい。年齢、本名等一切不詳。前作と同様、御前（誰？）からの勅命を受けて戦うのだ。ストイックで寡黙。過酷な任務も確実にこなす、頼れる男だ。様々な忍術を体得しているという話だが、『忍者ビーム』以外の技を見た者はいない…。

◆◆

「搭乗機」

戦闘機 FS-X特別仕様

飛騨の名工が鍛え上げた幻の機体。ステルス性も保持しているらしい。誘導タイプの手裏剣は、ザコ戦に大いに威力を発揮するのだ。なお忍者ビームは、彼自身の忍術を乗機のエナジーブースターで増幅したものだとか。

メインショット…忍者ショット
クナイ型のショットが高速に直進。

サブウェポン…傀儡手裏剣
手裏剣型の誘導兵器で、最高で一度に8発発射する。

ボム…忍者ビーム
極太の貫通ビームを前方に発射。

SONIC WINGS 2 (1994)

●天下無敵の超高速アイドル

真尾　まお

21歳のアイドル歌手。時間を止められる特殊能力を持っているため、前作では無理やり戦闘に参加させられたのだった。

「世界平和のため」というよりは単に「スリルがあるから」ということと「緋炎の素顔を見たいから」ということが正直な参加理由らしい。

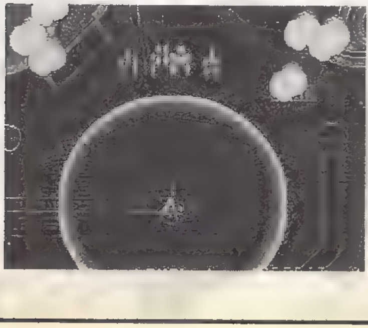
前作より少しだけ大人になった様子（あくまでも少しだけ）。

［搭乗機］

戦闘機　F15Jイーグル

航空自衛隊が使用しているものとほぼ同じだが、それに加えて特別にレーザー発信機とエナジーブースターを装備して、グレードアップしている。

スピードは8機中1番！



メインショット…ワイドバルカン
2WAY↓4WAYとパワーアップする、使いやすいショット。

サブウェポン…レーザーガン
敵を貫通するレーザーを発射する。

ボム…パルスター
衝撃波を広げて、敵を一定時間行動不能にするもの。

●亡き戦友のために！

シルバー大尉

50歳の退役軍人、独身。肩に乗せたインコの『フリント』は、戦友であるランディの形見である。

2年前に謎の組織によって殺された戦友（正しくは部下）の仇討ちのために、戦闘に参加するというから泣けてくる。

とにかくとにかく渋～いオヤジ。スキンヘッドと特徴のあるデカい鼻が印象的だ。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

［搭乗機］

対地攻撃機　A10サンダーボルトII

乗っている本人のイメージ通り、（？）重武装、重装甲を誇っていて、攻撃も重厚である。そのためボスとの戦いは有利にすすめることができる。反面、戦闘機のスピードが遅いという欠点を持ち合わせている。

メインショット…ガトリングショット

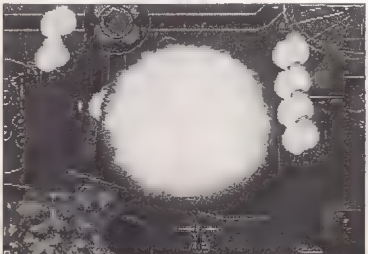
一点集中攻撃タイプのショットで、破壊力は高い。

サブウェポン…スプレット

敵に当たると爆発、さらに爆風でダメージ。

ボム…ピンポイントボム

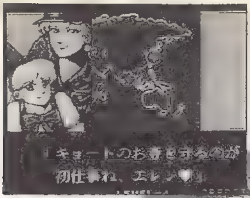
機体の前方に爆弾を投下するもの。



SONIC WINGS 2 (1994)

●天空のお嬢様

エレン&シンシア



大富豪の娘であるシンシアと、家庭教師兼ボディーガード兼運転手のエレンという2人組。『サンダーバード』か何かに影響されたシンシアの気紛れで、参加することになったようだ。エレンは何事にも精通したスーパーレディー。多少世間からずれているところもある。シンシアは無邪気で能天気な性格。お嬢様にありがちな生意気なところはない。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

[搭乗機]

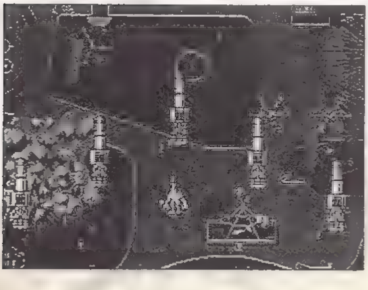
艦上戦闘機 F14トムキャット

世界最強の超音速可変翼戦闘機だ。コクピットは複座で、前の座席が操縦、後ろの座席がレーダーを担当する。速度も速く、誘導ミサイルも強力だ。

メインショット…バルカンショット
8機中速射性が最も高い。

サブウェポン…サイドワインダー
誘導ミサイルで複数が同時に発射。

ボム…サポートミサイル
援護ミサイルが後方から飛来して爆撃するもの。



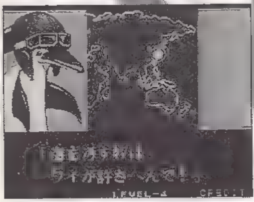
SONIC WINGS 2 (1994)

●水中からの挑戦者

ホワイティー

大阪梅田のミニ水族館で育った、自称『天才イルカ』。4歳。これまたどういうわけか、国連軍特種部隊に参加している。戦い参加の理由は、「自然を破壊する者どもを許しておけぬ。おけぬのだ!」とか…。

軽いノリを持つ自信家で、関西弁を話す。人間どもにも困ったものだと思っているが、彼自身もけっこう自分勝手だったりする…。



「搭乗機」

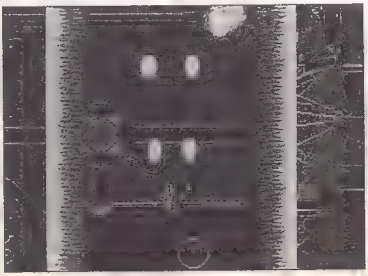
戦闘機 YF23

アメリカ空軍次期戦術戦闘機候補だった。ショットパワーが強力な機体だ。イルカがどうやって操縦するのかと、不思議に思うだろうが、実はホワイティー用に、コクピットをはじめ戦闘機の各箇所を改造してあるのだ。

メインショット…アクアショット
高密度の液体で構成されている。

サブウェポン…フロートマイン
敵や敵弾に接触すると爆風が発生。

ボム…ウェーブビーム
機体から波のようなビームを左右に広げるもの。

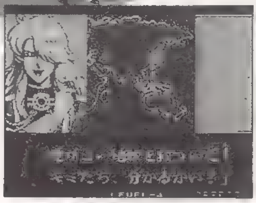


●フランスより愛をこめて

アンジェラ

フランスの有名なミュージカルダンサーだが、実は秘密救助隊のメンバーであり、卓越した戦闘能力を持つエキスパートの1人なのである。

自由、平等、博愛のために戦いに参加する(?)。タカラヅカを思わせるような男装の麗人で、ファンも多く、ややナルシスト（本人は否定しているが…）。年齢は25歳と、見た目通り？



【搭乗機】

戦闘機 ラファール

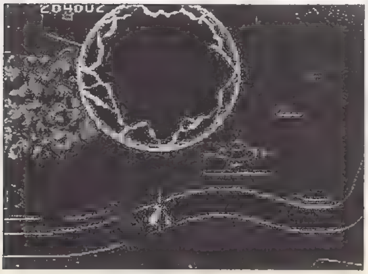
フランス軍の次期主力戦闘機で、数々の新技術が導入されており、高性能である。再先端のテクノロジーが結集し、作られた戦闘機といえるだろう。

全機の中で最もバランスのとれた機体。

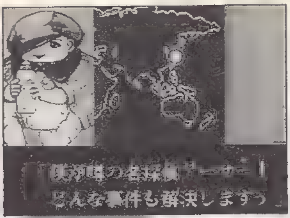
メインショット…ニードルショット
最もスタンダードなショット。

サブウェポン…メタルストーム
多方向に発射されるロケット弾。

ボム…グラビティボム
重力波によって敵にダメージを与えるもの。

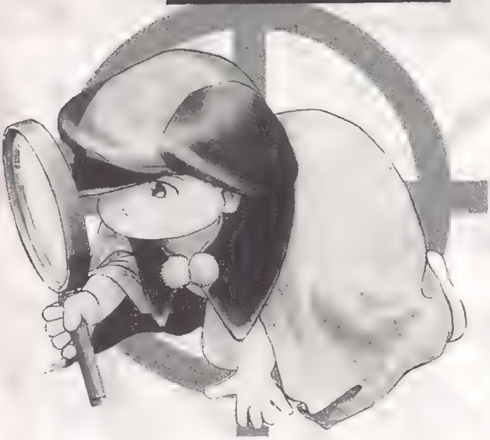


●小さな名探偵 アーサー



名探偵を自称する、1歳の天才赤ちゃん（?）。妙に落ち着いており、シャーロック・ホームズを思わせるいでたちでの登場だ。戦いに赴く理由は、世界中で起こる怪事件の謎を解き明かすためだというが……。

本当に、大丈夫なのだろうか、心配になってくる!?。



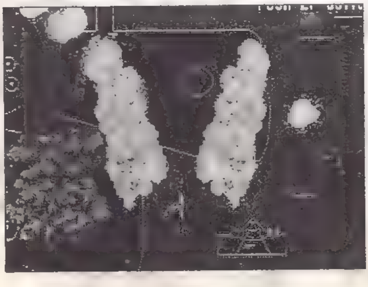
「搭乗機」 戦闘機 AV8ハリアーII

垂直離着陸が可能なVTOL戦闘機。イギリス軍仕様の本機は、本来ならば『GR・5』と呼ばれる型のはずだが、何故か理由は分からないが、アーサーはAV8型という戦闘機を使っているのだ。

メインショット…ワイドガトリング
パワーアップすると3方向にショットを発射する。

サブウェポン…マベリックミサイル
誘導性のある直進ミサイル。

ボム…ナパームボム
強力なナパーム弾を投下するもの。



◆湾岸帰りのソニックファイター

ブラスター・キートン

正義を愛し、悪を許さぬ24歳のアメリカ野郎。好きな言葉は、もちろん『JUSTICE』(正義)。辛いこともたちまち忘れてしまうというノー天気な性格をしている。

そんな彼の唯一の悩みは『目立たないこと』だというが……。ホントに目だってない?

また、彼には同じ顔の弟がいるという噂だぞ。

【搭乗機】

F/A-18

デザインバランスの優れた、最もスタンダードな機体で、汎用戦闘機としてはピカイチである。

ショット…フルパワーで機体から4連、両翼から3連ずつの計10連の直進ショット。

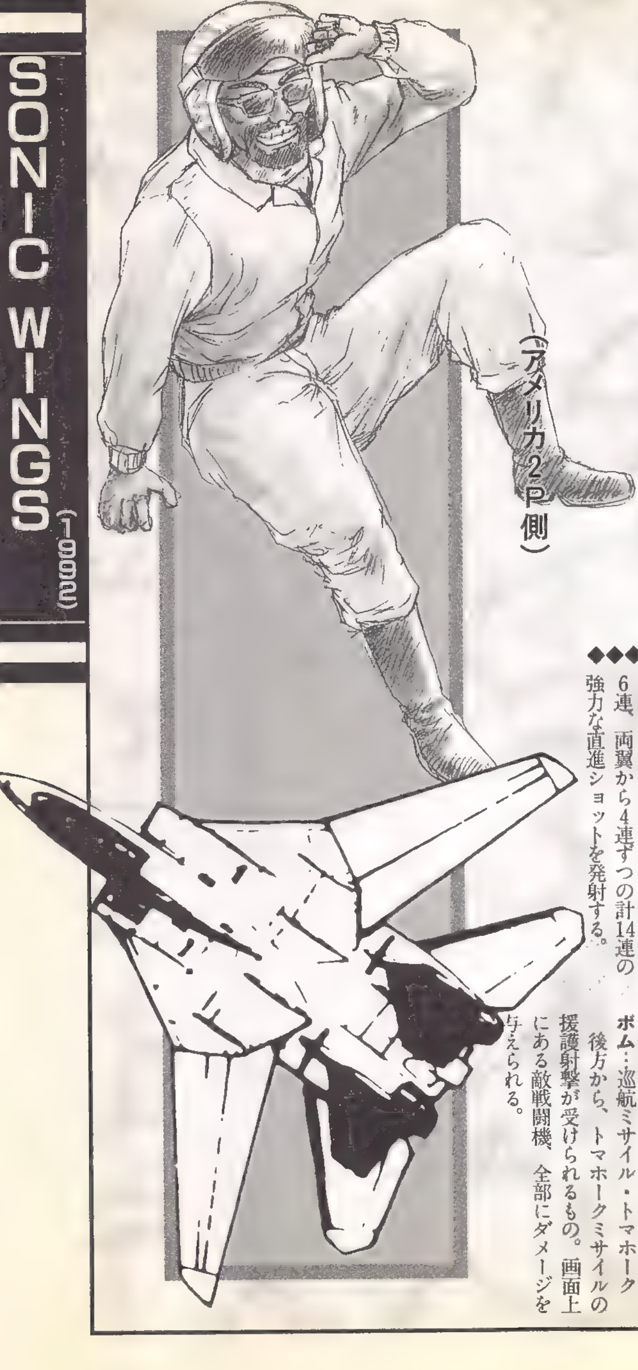
サブウェポン…スネークナパーム
パワーアップが3段以上になると、前方に向かって火炎バーナーが飛び出す。温度にして3000度!

ボム…F・A・E・(気化爆弾)
宙返りで自機の前方にボムを発射するもの。約2秒間(爆風マーク中)は無敵。

◆家族、親友、そして祖国のために！

キース・ビショップ

（アメリカ2P側）



家族と野球が大好きで、仕事が嫌いというキース。35歳。そんなアットホームな彼の特技はなんとアクロバット飛行だという。人は見かけによらない（?）。

グラサンにヘルメットというごっつい外見。6フィート5インチの巨体からくりだすファンキな攻撃は（何だそれは）かなり具合いがいい。

ちなみに血液型はB型だ。

【搭乗機】

F－14

軍事産業世界最高峰のひとつであるアメリカ海軍が、世界最強だと自負する可変翼戦闘機だ。

ショット…フルパワーで、機体から6連、両翼から4連ずつの計14連の強力な直進ショットを発射する。

サブウェポン…フェニックスミサイル

一撃必殺の、フェニックスという名のミサイル。

ボム…巡航ミサイル・トマホーク

後方から、トマホークミサイルの援護射撃が受けられるもの。画面上にある敵戦闘機、全部にダメージを与えられる。

◆正体不明の忍者パイロット

緋炎

禅を愛する航空忍者（でも航空忍者って何?）の彼は、今日も世界平和のために働いている。そんな硬派な彼は意外に甘党で、イモようかんが大好きなのだそうだ。また更に、真尾まおがホニャラホニャラしているのが悩みだ（?）というから笑える。

ホニャラホニャラがそんなに気に触るのだろうか……。

（日本1P側）

【搭乗機】

FS-X

飛騨の名工が鍛えあげた（?）という幻の機体だ。

ショット…通常はシュリケンショット。パワーアップするとクナイショットになるのだ。一点集中破壊力が抜群なのは、この頃からだ。

サブウェポン…忍者ミサイル
その動きはまさに電光石火。ホーミシグミサイルを6発同時に発射するもの。これは便利だ。

ボム…忍者ビーム
これこそ日本の心(?)。機体幅より太いビームを発射する。射線上の敵にのみダメージを与えるのだ。

◆人気爆発！ アイドルin自衛隊

真尾 まお

本職はアイドル歌手という彼女。実は自衛隊の一日司令官を務めている最中に突然、搭乗することになった。

最近忙しくて寝不足気味という彼女だが、寝不足でも笑顔を絶やさないのはさすがアイドル。そんな彼女の願いは、正体不明のあの忍者パイロット緋炎の素顔を見ることだという……？

（日本２Ｐ側）

「搭乗機」

F—15

8機中最速、しかもレーザーも装備しているハイテクマシン。

ショット…4段階パワーアップすれば、機体から4連、両翼から3連ずつの計10連の直進ショットを放つ。

サブウェポン…ガルレーザー
4連のレーザービームを主翼から発射するもの。前方への攻撃には有効だ。

ボム…E・ウェイブ
自機を中心に全方位に衝撃波をまきおこすもので、画面上ある全ての敵に有効。敵弾も消す。また、敵は一定時間行動不能になる。

◆空飛ぶ筋肉大魔王

コウフル・ザ・バイキング

おヒゲ自慢の彼は、意外なことにテレビゲームが好きだという。ひ弱なやつが嫌いというだけあって、その怪力で操縦桿をすぐ壊してしまうとか…。

また、身体を鍛え過ぎたため、宇宙空間でもマスクなしで平気だそうだ（ほんまかいな）。ちなみに年齢は30歳、血液型はO型。

【搭乗機】

AJ-37

白夜をも切り裂くというデルタ翼を持つ機体。

ショット…フルパワー時には、機体から8連の直進ショット攻撃が可能だ。

サブウェポン…メタルストーム
2連射のミサイルが画面前方に打ち出されるもの。

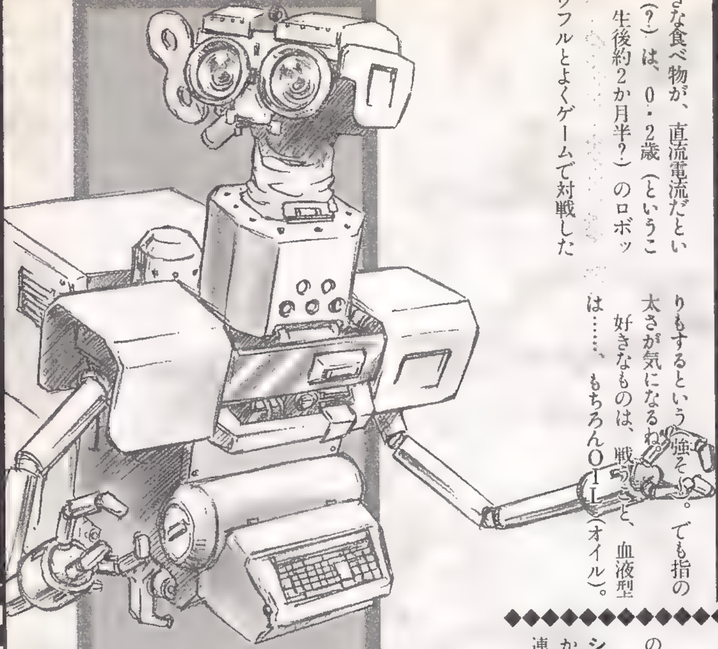
ボム…トールハンマー
急上昇し（機体が大きくなる）、7連の誘導ミサイルを発射するもの。敵弾を消し、ミサイルに当たった敵のみにダメージを与える。

（スウェーデン1P側）

◆驚異の自動戦闘システム

ティービーA-10

好きな食べ物が、直流電流だという彼（?）は、0・2歳（ということは、生後約2か月半?）のロボットだ。
コウフルとよくゲームで対戦したりもするという強そう。でも指の太さが気になるね。
好きなものは、戦うことと、血液型は……、もちろんＯＩＬ（オイル）。



◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

【搭乗機】

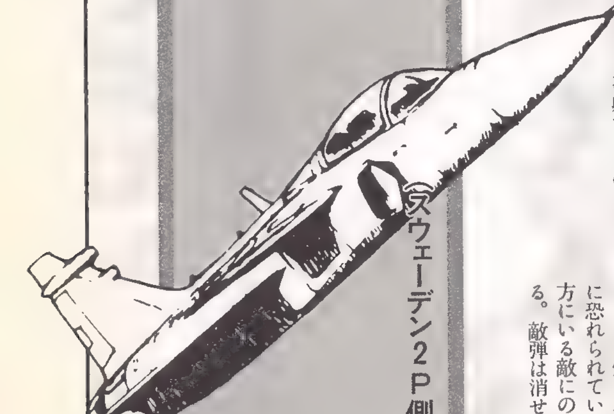
JAS-39

機体は小型だが、その中には無限の力が秘められている。

ショット…フルパワー時には、機体から4連、両翼から3連ずつの計10連のショットを発射するもの。

サブウェポン…フロートマイン
攻守ともに優れた万能兵器といえる。

ボム…グランドナパーム
全てを焼き尽くすボムとして非常に恐れられている。ただし画面内前方にいる敵にのみ、ダメージを与える。敵弾は消せない。



（スウェーデン2P側）

◆天空の貴公子

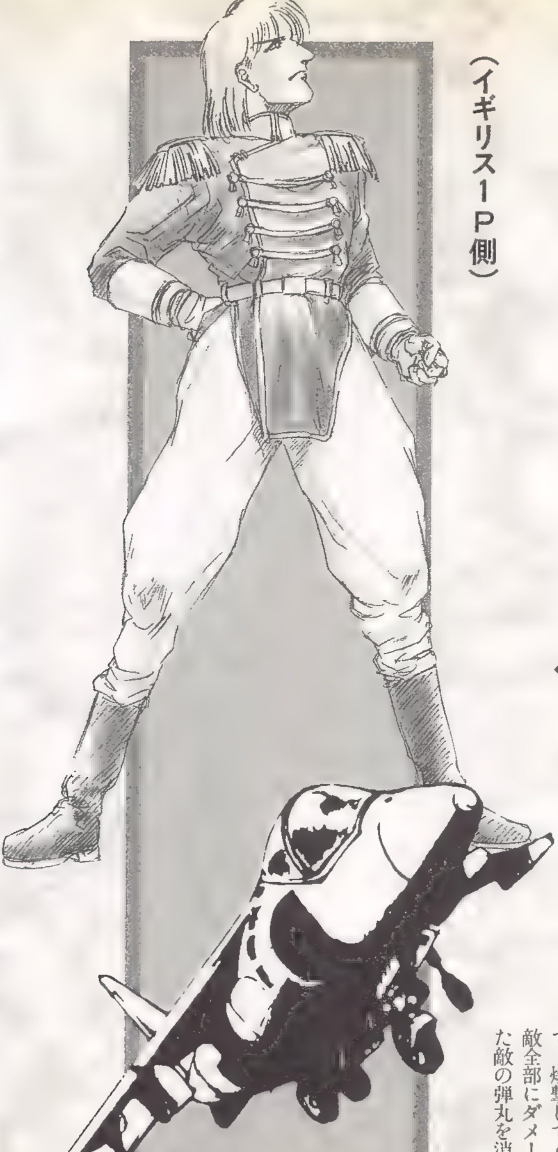
ヴィリアム・シド・プライド

6フィート2インチという190センチ近い長身で、しかも精悍なマスク、ちょっとキザな感じさえする彼は、王位継承権堂々の第14位。25歳。

よし、玉の輿腰になんてよこしまな考えをおこしても、アリシアというれっきとした恋人がいるので、今更アタックしても遅いのだ。

また、アーチェリーが得意。

（イギリス1P側）



【搭乗機】

AV-8

無双の破壊力を誇る、パワーマシンだ。とにかく攻撃能力は登場戦闘機の中でも高い。

ショット…2連の弾を3方向へ発射するもの。3WAYってやつだ。

サブウェポン…クロスミサイル
前方に向かって直進する4連射ミサイル。

ボム…援護爆撃スペシャル
大型爆撃機が数機後方から飛来して、爆撃してくれるのだ。画面上の敵全部にダメージを与えられる。また敵の弾丸を消せる。

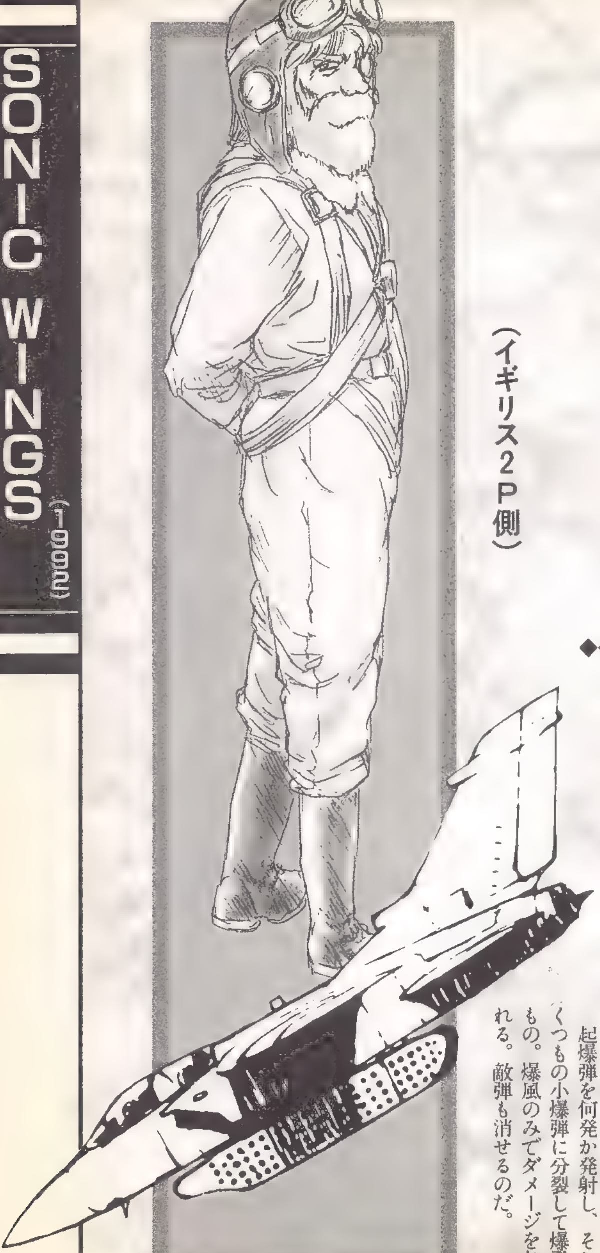
◆第2次世界大戦のエース

リヴァー・N・ホワイト卿

第2次世界大戦のエースというから年齢のほうも推測できるだろうが、実は68歳。見かけによらず、麻雀がとても強い。勝負師といったところか。

最近の悩みは年寄り扱いされることだという。が、実はバニーランドの王様だったりするのだ。

血液型はAB型。



(イギリス2P側)

【搭乗機】 IDS

最大の武器搭載量を誇る攻撃機である。

ショット…機体から4連、両翼から3連ずつの計10連のショットを発射する。

サブウェポン…ナパームディスペンサー

ナパーム弾を投下し、着弾するとリング状の爆風をおこす。

ボム…リングボム

起爆弾を何発か発射し、それがいくつもの小爆弾に分裂して爆発するもの。爆風のみでダメージを与えられる。敵弾も消せるのだ。

GEIBUN MOOKS154号

ソニックウィングス3

企画・構成／企画室ジーナイン
カバーデザイン／テイクM＋木村明美
レイアウト／青木　健・木村明美＋小野真由美
編集／新谷祥子・上野耕作・高野万紀子・中村剛司（高畑浩史・石橋朋春）
協力／ビデオシステム株式会社
©VIDEO SYSTEM 1992,1994,1995

発行人／中西吉永
発行所／株式会社　芸文社
〒170　東京都豊島区東池袋3-7-9　☎03-5992-2051
印刷製本／大日本印刷株式会社

ゲーム内容への質問には、一切お答えできません。本書に関する質問は、下記へハガキでお願いします。
〒112　東京都文京区水道2-13-2　前田ビル203　企画室ジーナイン「ソニックウィングス3」係

本書の記載記事、図版等、一切の無断転載、複写、複製を禁じます。©芸文社　©G 9

ISBN4-87465-284-0 C0076 P1280E

ネオジオCD・攻略スペシャル

SONIC WINGS 3

音速の翼たち・ストーリー、キャラクター、搭乗機紹介／豆知識・変な顔だよ全員集合／システム・コレを知らなきゃハジマラナイ／1周目攻略・一射入魂、全18ステージ完全攻略／発覚！　隠れ使用キャラの秘密!!／2周目攻略・苛烈な戦いに敢えて向かう者へ…／楽しみ倍増!?　2P攻略／?ためにならない用語集?／豆知識・正しい安地の入り方／開発者様〜！・ガンコなギモンも一挙解決!?／ソニくり天国／あの時キミは若かった・ソニック1・2キャラ、搭乗機ウォッチング

©VIDEO SYSTEM　1992, 1994, 1995

芸文社

雑誌63638—59　T1063638591288

GEIBUN MOOKS 154号
ソニックウィングス3

1995年12月15日発行

発行人／中西吉永
発行所／株式会社　芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3－7－9
03-5992-2051

印刷所／大日本印刷株式会社
落丁・乱丁はお取り替えいたします

GEIBUN MOOKS 154号

ネオジオCD攻略スペシャル

ソニックウイングス3

レシプロ機で戦え!!

完全攻略

オリジナルイラスト満載

芸文社

ISBN4-87465-284-0 C0076 P1280E

ネオジオCD・攻略スペシャル

SONIC WINGS 3

音速の翼たち・ストーリー、キャラクター、搭乗機紹介／豆知識・変な顔だよ全員集合／システム・コレを知らなきゃハジマラナイ／1周目攻略・一射入魂、全18ステージ完全攻略／発覚！ 隠れ使用キャラの秘密!!／2周目攻略・苛烈な戦いに敢えて向かう者へ…／楽しみ倍増!? 2P攻略／?ためにならない用語集?／豆知識・正しい安地の入り方／開発者様〜！・ガンコなギモンも一挙解決!?／ソニくり天国／あの時キミは若かった・ソニック1・2キャラ、搭乗機ウォッチング

©VIDEO SYSTEM 1992, 1994, 1995

定価1,280円
(本体1,243円)
芸文社

雑誌63638—59 T1063638591288